ação
games
Edição Nº 151
Maio de 2000
R$ 4,00
3451/1
ISSN 0104-1630
9 770104 163000
00151>
Abril
50 anos

Nesta edição

GAMES

DREAMCAST

NINTENDO 64

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

DICAS

N Nintendo 64 | P Playstation 2 | P Playstation | D Dreamcast

DESTAQUES

Capa ilustração Alexandre Jubran

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa
VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO: Luiz Gabriel Rico
VICE-PRESIDENTE DE OPERAÇÕES E CONTROLE: Gilberto Fischel

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Celso Marche
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO EDITORIAL: Celso Nucci Filho
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci
DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata
DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig
PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul

DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone

REDATOR-CHEFE: Edson Rossi

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

SUBEDITOR: Renato Viliegas

EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade

DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo

ANALISTA DE JOGOS: Ronny Marinoto

COODENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Cristiano Antunes; Humberto Martinez, Marcos Costa, Ricardo Curitiba, Ronaldo Testa (jogos); Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (textos); Carol do Valle, Celina Germer; Vera Donato (fotos); Renato Costa (diagramação); Alexandre Jubran, Gustavo Duarte (ilustração)

APOIO EDITORIAL
DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS: José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza; PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

COMERCIAL
GERENTE DE PRODUTO: Claudio Pucci
GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Adriana F. Favilla

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban

DIRETORA DE PUBLICIDADE: Mariane Ortiz
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto
EXECUTIVAS DE CONTAS: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
COORDENADORA: Juliana de Moura

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: Lídia Colavitti
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

DIRETOR ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Luiz Edgar P. Tostes
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
DIRETOR ESCRITÓRIO RIO DE JANEIRO: Paulo Roberto Simões
DIRETOR DE PUBLICIDADE - CLASSIFICADOS: Pedro Codognoto

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo

VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua Ação Games. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax (0XX11)3037-4123
Caixa Postal 3042 - CEP 06220-990
E-mail • agames@abril.com.br

Atendimento ao assinante

Pedidos de assinatura, mudanças de endereço, reclamações sobre atrasos de entrega.
Favor informar sempre o código de assinante, nome e endereços completos.
Em São Paulo, fone 3990-2112
Nas demais localidades fone (0800) 55-2112

Edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou à Editora Abril.

Caixa Postal 14.151
CEP 02799-970
São Paulo - SP
E-mail • abril.na@abril.com
Internet • http://www.dinap.com.br
Fax.: (0XX11) 3990-2233
Tel.: (0XX11) 3990-2200

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: 3037-2700

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUÍDOS
Entretenimento
CONTIGO • SHOW BIZZ • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 151. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

ANER

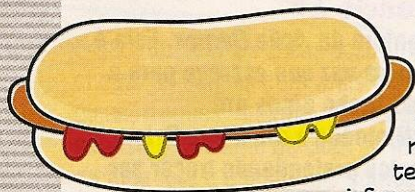
Central de Atendimento ao Assinante:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

IVC

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

É balada na Ação Games

Só a gente tem PS2. Portanto, apenas aqui você tem as primeiras reportagens sobre jogos como Ridge Racer V e Street Fighter EX3. E vou dizer uma coisa: são demais! Ainda nesta edição a matéria bem legal que o nosso correspondente-ninja Shinichiro Nakaba preparou sobre a Feira de Brinquedos de Tóquio, além da estréia da seção "Mr. Web", com as melhores indicações de sites (não só de games). E antes do tchau, podem nos dar os parabéns pelos 9 anos da Ação Games. Quem quiser embarcar nessa, está convidado. Forte abraço.

Edson

Faaaaaala moçadinha...

Ação Games nova na área, e fazendo aniversário! São nove anos mostrando o melhor do mundo dos games. E como já está virando hábito, nesta edição saímos na frente e mostramos os primeiros jogos de Playstation 2. Com um detalhe: testamos e avaliamos todos eles. Aqui não tem essa de ficar procurando informações por aí e escrever um monte de coisas sem nem ter visto o jogo. Falamos com a propriedade de quem foi o primeiro a trazer o console para o Brasil. Nosso compromisso com vocês é coisa séria, e não medimos esforços para que o rico dinheirinho que você gasta com a revista valha a pena. Grande abraço e obrigado pela força nestes anos todos!
Valeu!

Renato

Queridos leitores

Não estou nem acreditando, a minha querida Ação Games está fazendo nove anos. E eu estou fazendo nove anos de Ação Games! Eu a vi nascer, crescer e multiplicar seus leitores. Agora ela já está ficando mocinha! Estou muito sentimental, aniversários me deixam emocionada... e pra piorar, o pessoal aqui não sabe se quer bolo de morango ou chocolate para comemorarmos. Mas tudo bem, eu que vou escolher, mesmo!
PS: uma fofoquinha: vai ser de chocolate!
Beijinhos, brigadeirinhos e cajuzinhos.Valeu!

Érica

Festa! Festa! Ôba, quero bolo!

Muito bem, faça um desejo e abra a sua revista. O aniversário é da Ação Games, mas você é quem vai ganhar os presentes, prêmios, brindes e muita coisa legal para ler e se divertir. Nesta edição dois superdetonados, matérias especiais com os jogos de Play 2 e tudo mais que apareceu de legal no mundo dos games. Fui até o Rio de Janeiro, terra do Biquíni Cavadão, para testar a bateria que é mania no Japão. Confira o que os caras disseram em nosso test-drive. No mais, divirta-se e venha com a gente por muuuuuuitos aniversários. Obrigado.

Ronny

Até que enfim... festa na Ação Games!!

Leitores da Ação Games estou feliz por ter convivido com vocês nestes nove anos, e ser responsável pelos seus momentos de lazer.
Mas vamos falar dos novos lançamentos desta edição do século.
Teremos Syphon Filter 2 com tiros e mulheres com poucas roupas sem falar das garotas de Dead or Alive 2 de biquíni de todas as cores. Caros gamemaníacos, esta edição vai ser marcante para todos os nossos leitores.
Um abraço de quem presenciou todas as mudanças no mundo do videogames.

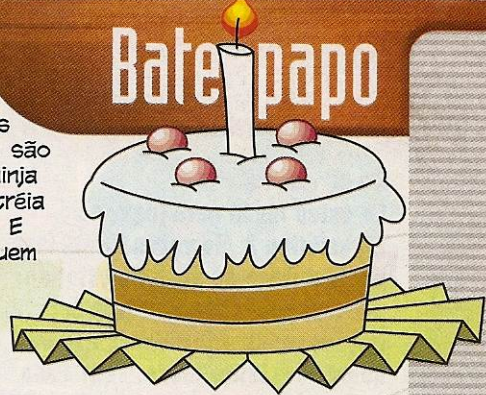
Ailton

Mais uma dose...

E para mim é a primeira. Tô falando do aniversário... é o meu primeiro na Ação Games. Por isso preparamos uma edição mais que especial. Estamos mostrando em primeira mão os jogos do PS2 e, cara, Ridge Racer V é animal. O chefe teve que esconder o videogame para eu poder trabalhar. Mas vou te contar... ele escondeu na casa dele pra ficar jogando escondido. Ninguém resistiu.
É isso! Encha o copo, vire a página e divirta-se!

Fábio

Ilustrações: Fábio Figueiredo

Cartas

Test drive

Eu estou louco para jogar no Playstation 2. Se vocês forem fazer um test drive do novo Playstation, por favor me chamem. Não se esqueçam de mim! Vocês não vão querer um leitor louco, vão? Essa máquina deve ser demais. Eu aqui sonhando e vocês jogando, que beleza! Tanto que já estou juntando dinheiro, rifando meu PST... E imaginem o que a Square vai fazer no novo PS2.

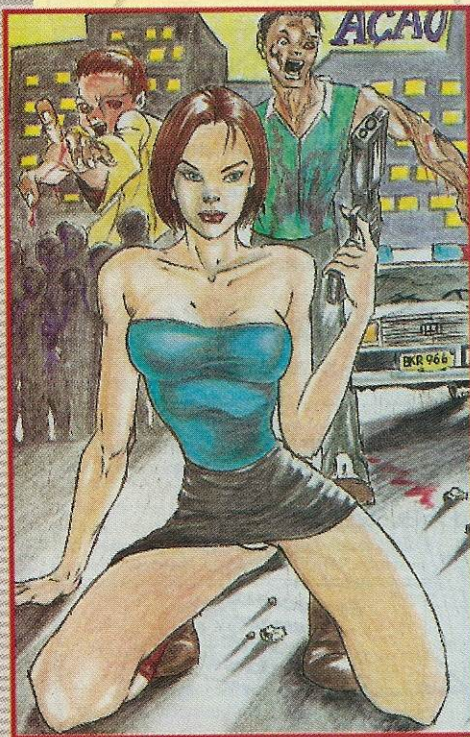
Jhonathan Augusto D. Campos
São Paulo-(SP)

A gente resolveu fazer um test drive no PS2 e a única condição era que o leitor se chamasse Jhonatthan, com duas letras "h" e duas letras "t", mas seu nome tem apenas uma letra "t". Portanto, fica para a próxima. Ou melhor. Veja a promocão da pág. 10.

Julio de Oliveira Pio, de São Paulo (SP), é fã do jogo Ready 2 Rumble e fez esta dupla de seu game favorito.

Clube

Meu nome é Ricardo A. Ramos. Eu e meus amigos Marcelo e Marcus Vinicius fundamos um clube chamado Poiver PC Play e gostaríamos que divulgassem nosso endereço.
Rua Cristovão Soraggi, 670-A
Bairro Santa Luzia
CEP 35570-000

Formiga-MG
Ricardo A. Ramos Moura

Show de sensualidade no traço de Flávio José Pestana, de Guaratinguetá (SP), que usou lápis de cor e nanquin.

Playstation 2

Devo comprar o Playstation 2 na Alemanha e tenho algumas dúvidas a respeito: o aparelho já estará à venda lá no fim de maio? Quais as adaptações que devo fazer para que ele funcione. Funcionarão jogos piratas da primeira versão do Playstation? As adaptações podem ser feitas em qualquer loja de videogame? Depois dessas quatro perguntas, um pedido: coloquem na revista um pouco mais de GameBoy. Por fim, dêem mais páginas.

Miquéias Henrique Mugge
via Internet

Não quer pedir mais nada não? O PS2 não deverá ser lançado oficialmente na Alemanha até maio, isso significa que você até pode encontrar o equipamento por lá, mas será aquele fabricado no Japão. Como você terá de rodar jogos e DVDs japoneses, não será necessária nenhuma adaptação. Quanto aos jogos piratas, a promessa da Sony era desenvolver uma trava e impedir que jogos não oficiais do Playstation rodassem no PS2. Os jogos regulares serão aceitos normalmente no PS2.

Nintendo 64

E aí, galera da *Ação Games*. Esta é a primeira vez que escrevo para a revista. Tenho ainda um SuperNintendo e um Mega Drive, mas estou pretendendo trocar por um Nintendo 64 ou Dreamcast. Notei, porém, que na edição de março houve poucos lançamentos para N64. Ou será que é bobeira minha? Aguardo um pôster bem bacana nesta edição. Abraço para os rapazes e beijo para as gatas.

Eduardo G. Fernandes Papa
via Internet

Se liga, Edu. Sem querer dar beijinhos nas gatas e nenhum marmanjo aqui quer seu abraço. Mas vamos à sua bronca. Você está a fim de trocar seu console por um N64 ou Dreamcast e está achando que a gente vai desaparecer com informações sobre esses consoles. Pois a gente continua falando deles, sim. Não fique preocupado porque só aqui na Ação Games você vai continuar tendo edições que trazem tudo de todos os consoles – e o melhor: com dicas testadas. A gente não fica navegando na Internet para puxar dicas e atirá-las na revista sem nem mesmo testá-las. Aqui a história é de respeito.

Sugestões

Estou escrevendo para dar sugestões para vocês. 1) Por que vocês não fazem a cada semestre um book com várias dicas e reportagens; 2) Na revista, vocês podem colocar entrevistas com algum jogador de futebol, atores, atrizes...; 3) Por que vocês não colocam também artigos sobre feiras de videogames; 4) Por que vocês não fazem as capas em 3D; 5) No Bate-Papo, por que vocês não colocam caricaturas ou

desenhos do pessoal da revista. Gostaria de dizer que um jogo legal para o PS2 seria Twisted Metal 5, Tomb Raider 5 – A Ressurreição e Driver 2 – Nada Mudou.

Bruno Brolezzi
Rio de Janeiro-RJ

Então, tá: 1) O *Só Dicas* acabou de chegar às bancas com mais de 1000 dicas, truques, atalhos...; 2) Legal sua sugestão. O Game da Gata só tem menina fera e o test drive começou a ser feito por gente famosa, mas ficaremos ainda mais ligados; 3) Veja nesta edição a reportagem sobre a feira de brinquedos de Tóquio, com curiosidades que você nem imaginava existir; 4) Nossas capas são em 3D; 5) No Bate-Papo é a gente mesmo... é que na edição passada estávamos meio orientais, já nesta edição foi uma festa...; 6) Ufa! Vai estudar, menino!

Colírio feminino

Olá, galera. Em primeiro lugar, quero agradecer por vocês publicarem essa revista maravilhosa. Estou elogiando porque também tenho uma bronca para vocês: todos os meses têm uma gata na revista e vocês nem se lembram de nós, leitoras. Mas na edição 149 vocês arrebentaram com esses rapazes da SWAT.
Obrigada por esses colírios para nossos olhos. Foi D+ e todas esperamos que vocês se lembrem mais de nós, leitoras, porque temos direitos iguais aos homens.
As revistas são muito a favor dos homens. Não que eu não curta a força da galera feminina dominando os machos no game: sou superfã de Tomb Raider (já detonei todos). Adoro vocês. Um beijão a todos, de coração, e estamos ansiosas para as próximas edições.

Suely da Silva Tudeque
Orlândia-SP

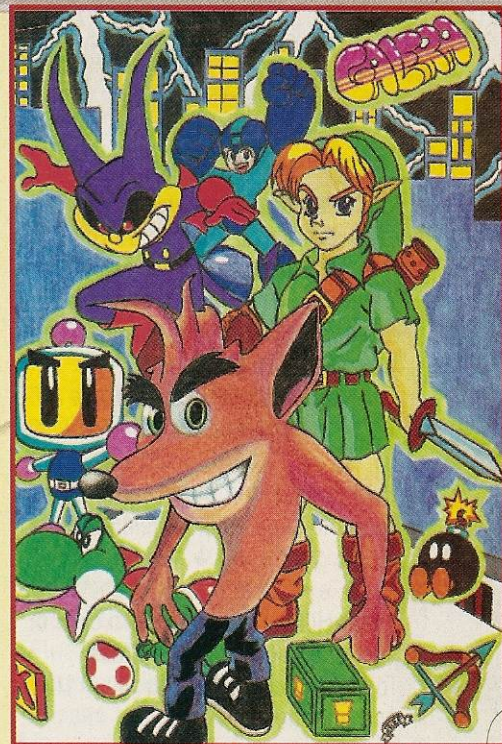
Suely, ter saído aquela dupla da SWAT na revista foi um engano. A gente já tratou de atirar de um penhasco o cara que deixou que isso acontecesse.

Melhores do Ano

Não gostei da edição de Os Melhores do Ano. O que os leitores têm na cabeça escolhendo Resident Evil 3 como melhor jogo? Não quero nem dizer que o jogo falha, apenas não tem nada de emocionante. E o vilão mais terrível é o Nemesis, de Resident Evil 3, aquele cara que ridículo que só sabe falar "Stars"? Deveria ser o Ultimecia, de Final Fantasy 8. Maior gata não é a Jill, mas sim a Rinoa... Em relação ao melhor final, os leitores votaram certo (FF8). No visual, FF8 ganha novamente. Também o tempo de jogo de Resident Evil 3 é muito curto se comparado a FF8. Enquanto você passa 50 horas para jogar Final Fantasy 8, em Resident Evil 3 daria para terminar Resident Evil 50 vezes, coisa que ninguém consegue, já que na terceira vez perde-se a graça. E o jogo do milênio deveria ser FF8 e não Resident Evil 3.

Marcio Cesar
Ponta Grossa-PR

Cara, você poderia resumir sua carta assim: "Não gosto de Resident Evil 3 e amo Final Fantasy 8". Só que os Melhores do Ano foram eleitos pelos leitores. Em resumo: você dançou.

Gatíssima a Aya Brea criada pelo Maurício Santos, de Salvador (BA). Ele usou lápis e lápis de cor.

Jefferson Nunes Martins, de Jacareí (SP), mandou ver nas cores e deixou bem esperto o Crash Bandicoot.

Pôsteres

Primeiramente, gostaria de parabenizá-los pelo trabalho, cujo resultado tem ficado melhor a cada mês (Estou falando da revista e não de vocês, hehehe;). Gostaria agora de falar dos brindes: façam pôsteres mais legais, como o de Nemesis (Resident Evil 3) ou de Raziel (Soul River) ou até mesmo de um personagem dos Final Fantasys... podem até ser das gatas do Ridge Racer Type 4 e 5. Chega de Mario, Zelda, Link ou coisinhas bonitinhas e fofinhas. Vocês têm de fazer pôsteres das coisas assustadoras e legais dos jogos.

Thiago Araújo Kemp
via Internet

É sempre assim: a carta começa certinha, elogiando, e depois vem a choradeira: "Quero isso, quero aquilo". Saca só o pôster desta edição e depois nos diga o que você achou. Estaremos esperando sua opinião. Enquanto isso, poderia nos mandar uma foto para começarmos a fazer coisas mais assustadoras e menos fofinhas...

Dúvidas

Demo em crash

Tenho algumas dúvidas. Como eu acesso o demo secreto de Spyro the Dragon no game Crash Bandicoot 3? Onde eu encontro as armas e a pedra mágica no modo Next Fear em Silent Hill?

Marcelo Aparecido da Silva
São Paulo-SP

Para jogar o demo do Spyro, faça a seguinte seqüência na tela inicial do game: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → e ■. Já as armas especiais de Silent Hill variam de acordo com o final que você conseguiu fazer. Todas aparecem em Old Silent Hill. Acompanhe:

Final Bad - Você precisa do Gasoline Tank, que está dentro da oficina ao lado do posto. A Rock Drill está no andar térreo da torre de controle da ponte levadiça. A Chain Saw você encontra na vitrine da loja Out Rive Chain Saws.

Final Bad + - Pegue a chave dentro da casinha de cachorro e entre na casa logo atrás. Abra a porta da sala, onde você encontrará a Katana, uma espada samurai.

Final Good + - Você encontra a Channeling Stone no balcão da Convenience Store, uma loja que fica na parte norte de Old Silent Hill.

Final UFO - Use a Channeling Stone para fazer contato com alienígenas no telhado da escola, no pátio de entrada do hospital, no estacionamento interno do motel, na cabine de comando do barco ancorado no litoral de Silent Hill e no topo do farol. Depois de ser raptado por alienígenas, você terá a arma Hyper Blaster disponível em seu inventário quando iniciar um novo jogo com o save Next Fear.

Aranha em Parasite

Estou no quarto dia de Parasite Eve. Quando detono a aranha no topo do hospital, despenca um avião em cima de mim e acabo dançando. O que estou fazendo de errado?

Benedito Tadeu Alves
Jacutinga-MG

Essa é fácil, Benedito. Basta você não ficar parado assistindo à animação: corra bastante e pule em um balcão ao lado do prédio para escapar da explosão do avião.

Ajuda via rádio

Estou com um problema em Dino Crisis: estou na sala de salvamento e só tenho o cartão R. Como faço para chamar Gail pelo comunicador e ajudar Regina?

Fabiano Pereira de Moraes
Guaíba-RS

É o seguinte, Fabiano: ao chegar nesta sala, você precisa estar com os cartões R e L para poder ajudar Regina. Quando você entrar na sala de posse dos dois cartões, automaticamente rola uma animação em que Regina chama Gail pelo comunicador.
O cartão L (que você ainda não tem) está na sala onde o tiranossauro arrebenta a janela.

SuperStar habilitado

Eu queria ajuda no jogo International SuperStar Soccer 98 para N64: como faço para habilitar o time SuperStar?

Edson
Por e-mail

Esta é bem fácil, Edson. Na tela título do game, execute a seguinte seqüência: esquerda, C-←, →, C-→, ←, C-←, →, C-→, ↓, C-↓, ↓, C-↓, ↑, C-↑, ↑, C-↑, B, A, segure Z e aperte Start.

Preserve o Forte

Estou precisando de uma força no jogo Ace Combat 3 para Playstation. Em uma fase eu detono todos os alvos e aparece a mensagem "Clear to Engage". Em seguida, surge uma seta indicando um forte terrestre, mas eu fiz de tudo para destruí-lo, acabei com meus mísseis e nada. Como faço?

Roberto Souza
São Paulo-SP

Calma, Roberto. Para resolver seu problema basta um pouco mais de sutileza. Esse forte que aparece não é para ser destruído. Você deve aterrizar nele para mudar de grupo e dar continuação ao jogo.
Às vezes é melhor perguntar antes e atirar depois, não acha?

Top Ten

Os jogos mais alugados em março

DREAMCAST	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1.Crazy Taxi	1. Gran Turismo 2	1. Pokémon Stadium
2.Soul Reaver	2. Fifa 2000	2. Donkey Kong 64
3.Soul Calibur	3. Final Fantasy 8	3. Mario Party 2
4.NBA 2K	4. Resident Evil 3	4. Resident Evil 2
5.Sega Rally 2	5. Tony Hawk's Pro Skater	5. Pokémon Snap
6.Virtua Striker 2	6. Tomb Raider 4	6. Ridge Racer 64
7.Blue Stinger	7. Winning Eleven 4	7. 007 Golden Eye
8.Dead or Alive 2	8. Need for Speed 4	8. Winback
9.Zombie Revenge	9. 007 Tomorrow Dies	9. SuperSmash Bros
10.Tokyo Extreme Racer	10.Marvel vs Capcom	10.Fifa Soccer 99

Locadoras consultadas: Belo Horizonte-MG - Mega Game, Tel.: (31) 296-7184; Porto Alegre-RS - Espaço Vídeo, Tel.: (51) 311-7999 (Obs.: não alugam 32 Bits); Rio de Janeiro-RJ - Game Palace, Tel.:(21) 430-7146; Salvador-BA - Kombat Games, Tel.: (71) 255-0977; São José dos Campos-SP - ProGames, Tel.: (12) 341-7250; São Paulo-SP - Maxxi Revistaria e Locadora, Tel.: (11) 591-0039; São Paulo-SP - Blockbuster, Tel.: 0800-172101; Curitiba-PR - Videoteka, Tel.: (41) 262-7581

Pergunta do mês Resultado

Na edição 149, perguntamos qual jogo vocês gostariam de ver no Playstation 2. Os mais votados foram os seguintes:

Resident Evil
Metal Gear
Final Fantasy
Winning Eleven
Missão Impossível

Desafio Resultado

Perguntamos o nome dos personagens que aparecem no pôster da edição 149 de *Ação Games*. Confira a relação abaixo:

Leitores premiados:
Yuri Poncio Dutra, Rio de Janeiro-RJ
Julio Cesar Silva Filho, Barbacena-MG
Rafael Izideo de Souza, Salto-SP
André Schlemmer, Joaçaba-SC
Mauro de Moraes Gomes, Pelotas-RS

Passe um dia na redação da *Ação Games*

Faça uma carta implorando para passar um dia com a gente e jogue no Playstation 2 à nossa custa. Os dois leitores premiados poderão trazer um acompanhante cada um.

Vocês pediram e a gente decidiu atender. Sabe como é, edição de nono aniversário, ficamos mais emotivos... Portanto, para passar um dia com a gente e detonar no PS2 basta você mandar uma carta implorando, gemendo de joelhos, chorando de vontade de passar uma tarde em nossa redação. A gente traz você até aqui e te põe de volta num busão, táxi, avião, o que for pra você voltar para casa e causar inveja a seus amigos. Tudo com direito a acompanhante. Os dois leitores autores das melhores cartas serão premiados. Para você não dizer que a gente não avisou, depois de jogar um pouquinho no PS2 os vencedores terão de buscar lanches para a redação, tirar xerox, atender telefonemas de outros leitores, almoçar num restaurante por quilo e sorrir. Ah, e antes que a gente esqueça, os dois premiados e seus acompanhantes terão de aturar o Buda, o Woody Filadélfia, o topete do Pucci, o insuportável humor do Edson Rossi...

Nome..
.... Idade..........

Endereço..
.... Telefone....................

E-mail..

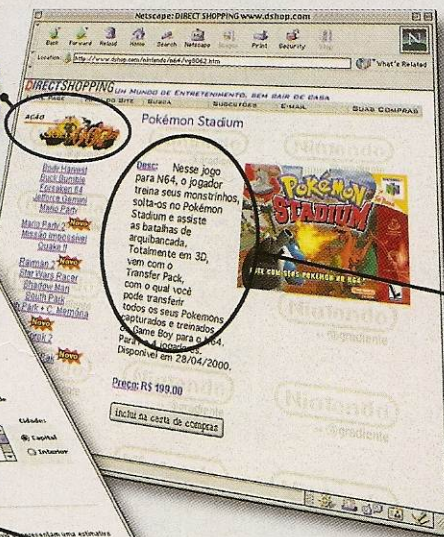
Console..

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 26 de maio de 2000; **5)** Os vencedores serão comunicados pela redação de *Ação Games* a partir do dia 19 de junho de 2000 até o dia 30 de junho de 2000; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessários; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Envie esta ficha junto com sua carta para a redação da *Ação Games*
Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP
(somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 26 de maio de 2000)

Dou-lhe 10

Moçada, foi decepcionante. O mau gosto dos nomes que vocês enviaram para a nossa promoção de março foi tanto que a gente decidiu prorrogar o prazo e aceitar mais sugestões. Em troca, daremos mais 10 jogos para os autores das melhores sugestões de nome para a garota virtual que passará a tirar as dúvidas na revista. Receberemos cartas até o dia 20 de maio de 2000. O que vocês estão esperando? Coloquem os dois neurônios de seus cérebros para funcionar.

As Mallandrinhas

Elaine Pinheiro, 21
Fernanda Machado, 21

Assistentes de palco de Sérgio Mallandro, Elaine e Fernanda são fanáticas por fliperamas. "Vou sempre aos shoppings jogar um pouco", conta Elaine. Fã de jogos de tiro e luta, ela elege Street Fighter como o seu predileto. "Adoro jogar com a Chun-Li, mas eu sempre perco", reclama a gata. "Eu também adoro Street Fighter", coloca rapidamente Fernanda. "Prefiro jogar com o Ken, que é superbonitinho. Mas também não sou muito boa". As duas concordam que as Mallandrinhas poderiam estrelar algum game: "Uma competição de loiras contra morenas, igual havia no programa!", diz. Elaine. "Com luta no gel! Seria demais!", completa uma animada Fernanda. Nós aqui adoramos a idéia.

Divirta-se no site de Ultraman

Esta é a nova seção de sua Ação Games. Aqui a gente vai dar dicas de sites legais, não só de games, mas também de muitas maluquices.

Priscila Pastre

Ligue-se nas informações que a Sony e a Microsoft estão despejando sobre o Playstation 2 e o X-Box. E quando você não tiver mais paciência para todas as novidades, pule para os sites do Ultraman.

Ultraman

O ano é 1966. Um policial alienígena prateado chega à Terra e dá vida ao herói de 40 metros e 35 toneladas que conquistou fãs no mundo todo: Ultraman, sempre envolvido em lutas inesquecíveis contra uns monstrões bem malucos. Entre os melhores sites de nosso nipo-defensor estão www.geocities.com/Tokyo/Shrine/ 2984/ultraman.html, www.mich. com/~antimatr/ultraman.html, www.parada.com.br/tele/1999/ultraman/ e members.aol. com/LTorres654/index.html. Um passeio pelas aventuras do símbolo da Tokusatsus, a era dos efeitos especiais no Japão (em português e inglês).

X-Box

Jogos melhores, mais rápidos e de alta performance. É o que Bill Gates quer com o projeto X-Box, que marcará a entrada da Microsoft no mundo do videogame. Tudo indica que o console estará no mercado, em 2001, com gráficos em 3D e conexão com a Internet. Para saber mais sobre a novidade, visite o site oficial: www. xbox.com (em inglês).

Sons raros

MP3. No site www.animalweb.net/mp3 você não encontrará canções que façam parte de álbuns ou CD's do seu artista favorito. O site garante que só tem raridades tiradas de gravações de shows de bandas como Legião Urbana, Planet Hemp e Raimundos (português).

PS2

Você vai saber tudo sobre o Playstation 2 em www.playstation2.com. Informação e entretenimento garantidos no idioma que você preferir. A interatividade é um dos destaques do site. O internauta pode concorrer a prêmios em Competitors e enviar seu texto ou animação para a Rubber Room. Além disso, pode ficar por dentro das novidades que estão para chegar, das dicas e das notícias do novo console.

Pichadores

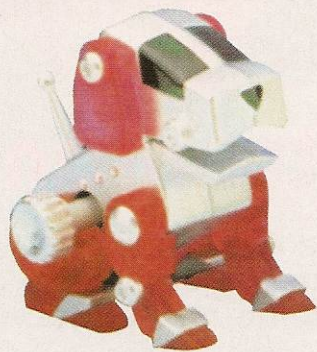
Revolte-se e piche o muro mais próximo de seu computador em www.geocities.com/Baja/2810/arquivo.html. Exponha suas opiniões sobre trânsito, política, sociedade, polícia, meio ambiente e serviços públicos num espaço reservado à sua liberdade de expressão. Você não precisa se identificar (em português).

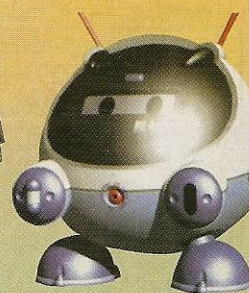
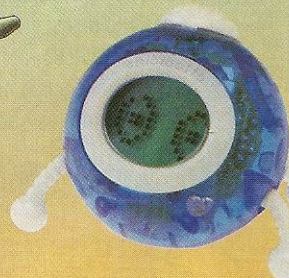
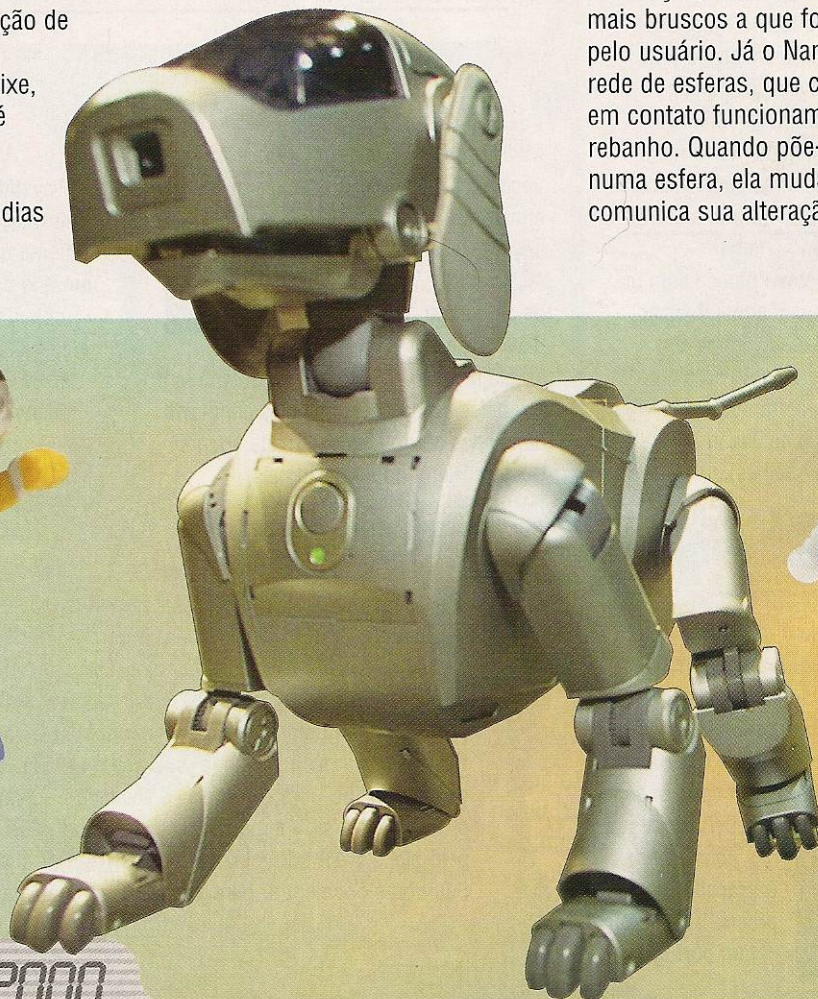
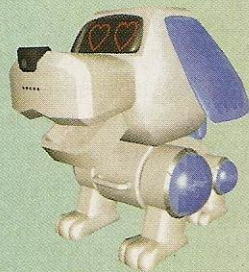
Controle de pureza

Quer saber se você tem vocação para Madre Teresa de Calcutá? Então teste seu grau de pureza no site www.circus.com/puritypages.html. Nele são apresentados diversos testes para avaliar o quanto jovens e adultos pensam em sexo e em que grau seus relacionamentos são tidos como normais ou puros. Há perguntas para homens e mulheres, para virgens e não-virgens. Responder é fácil. Quando sua resposta for afirmativa, é só assinalar o quadradinho com o mouse. O resultado é avaliado imediatamente. Caso o internauta tenha tempo para realizar todos os testes, eis o prêmio dado pelo site: "We'll put your name on a page of shame here". É isso mesmo! Seu nome pode entrar para a fantástica Página da Humilhação (em inglês).

Bichinhos

Aposente aquele seu cãozinho felpudo, a onda agora são os mascotes robôs

Shinichiro Nakaba, correspondente em Tóquio

Já pensou chegar em sua casa, após um estafante dia na escola ou no trabalho e ser recebido na porta por um robô como num filme de ficção científica? Pois é exatamente isto que está prestes a acontecer nesta virada de século. Logo você estará trocando o seu bicho de estimação por um eletrônico. É possível brincar e falar com estas máquinas, que podem ser programadas para realizar tarefas simples como ligar a televisão ou a luz, ao comando de sua voz. Com a apresentação de robôs com formas de cachorro, gato, barata, peixe, camarão, caranguejo e até uma genial água-viva, no Festival de Brinquedos de Tóquio realizado entre os dias 18 e 19 de março, as empresas japonesas mostraram que não estão para brincadeira. O evento, maior do gênero na Ásia e um dos maiores do mundo, reuniu 186 empresas, 70 mil adultos e crianças durante os dois dias abertos ao público, com milhões de brinquedos simples ou sofisticadíssimos.

Alguns protótipos envolvem tanta tecnologia que é difícil acreditar que estarão no mercado dentro de alguns anos, numa prateleira de brinquedos. A SegaToys, por exemplo, apresentou tecnologias desenvolvidas pelo laboratório de mídia do famoso Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), dos Estados Unidos, que pretende utilizar em futuros brinquedos. Trata-se de inteligência artificial. O Curlybot, do MIT, em forma de um carrinho, é um brinquedo capaz de gravar e imitar ações como pausa, aceleração, além de movimentos mais bruscos a que for submetido pelo usuário. Já o Nami é uma rede de esferas, que colocadas em contato funcionam como um rebanho. Quando põe-se a mão numa esfera, ela muda de cor e comunica sua alteração aos

cibernéticos

vizinhos, induzindo-os a seguir o seu ato, até que toda a rede esteja com a mesma coloração. Outro show é o Musical Fireflies, um brinquedo digital que introduz conceitos matemáticos na música para a produção de vários ritmos. Jogado por duas pessoas, ele permite a troca de informações musicais a distância, sem fios, entre os dois brinquedos que podem unir os ritmos e produzir uma nova batida por conta própria. A união dessas três tecnologias poromete resultar num brinquedo sem precedentes.

Festival de mascotes

A barata eletrônica WonderBorg, da Bandai, tem seis patas e sensores até em suas antenas, pode ser comandado pelo jogo portátil WonderSwan. Ligado ao robô através de um software vendido separadamente, o bichinho é capaz de controlar o espaço ao seu redor para executar movimentos, mudar de comportamento ao ser acariciado por mãos humanas e de imitar o canto de pássaros. Ele possibilitará confrontos como corrida e batalhas. O inseto chega ao mercado nos próximos meses por 50 mil ienes (455 dólares). A empresa Tomy, além de fazer grande sucesso com personagens Pokémon, tem também seus cachorro e gato metálicos, mas o seu grande trunfo são os robôs que desenvolveu para a prática de futebol. Em formato de carrinhos capazes de dominar a bola e chutá-la ao gol, o jogo foi uma das grandes atrações do evento.

Os robôs cachorros foram a maioria entre os automáticos. Muitos são parecidos (até demais) com o Aibo, lançado com sucesso pela Sony no ano passado. Por serem os animais mais convencionais dentro do lar, o cachorro e o gato são os preferidos para ser transformados em robôs. A Takara, por exemplo, já está no mercado com a linha Robopal, versões de cachorros que custam de 680 ienes (6,2 dólares) a 3,8 mil ienes (35 dólares). Este modelo mais caro, colocado ao lado do celular, passa a latir quando o telefone recebe uma chamada. O gato da Takara está previsto para junho.

Um dos maiores exemplos de semelhança com o Aibo da Sony é o Poo-chi, o cachorro de metal da SegaToys, que chega ao mercado neste mês de abril por 2,980 ienes (27 dólares). Apesar de não ser tão sofisticado quanto o Aibo, o Poo-chi é engraçadinho, com movimentos de pescoço, orelha e patas. Cópias das mais baratas de cães robôs foram as principais atrações dos balcões de representantes de empresas da China, Hong Kong e Taiwan, em que réplicas menores de 6 dólares predominavam. Apesar do desenvolvimento tecnológico no Sudeste Asiático, o segmento de brinquedos mostrou um velho problema: pouco se cria, muito se copia.

O cachorro robô Aibo (maior, na outra página) e sua "família" de mascotes eletrônicos. Qualquer semelhança não é mera coincidência

Pergunta do mês

Você trocaria seu mascote por um bichinho robô? Que tipo de animal seria, e qual o motivo da troca? Escreva para a gente com a sua opinião. O endereço está na seção "Mande seu recado", na página 4.

A caixa secreta da Microsoft

Bill Gates revela os primeiros detalhes do X-Box, o console que promete brigar de frente com o Playstation 2

Renato Viliegas

Muita gente detesta o cara, mas uma coisa ninguém pode negar: quando Bill Gates fala, todo mundo escuta. Pois o que o megabilionário falou no dia 10 de março colocou muita gente de orelhas em pé. Em uma coletiva de imprensa, a Microsoft fez o anúncio oficial do X-Box, o primeiro console de videogame a ser fabricado pela empresa.

Já não é de hoje que se fala nesta máquina, mas até então tudo não passava de boatos. A Microsoft revelou detalhes do console, dados técnicos e até mostrou alguns vídeos que mostrariam o potencial da máquina. E foram esses vídeos que impressionaram: em um deles, dezenas de ratoeiras disparavam bolinhas de pingue-pongue, que quicavam sem parar em uma sala. Em outro, um robô gigante imitava golpes e movimentos de uma garota cibernética. Até Afro Thunder, aquele lutador com um cabelão enorme do jogo Ready 2 Rumble, estrela um deles.

Todos os vídeos eram de uma qualidade excelente e para alguns superam a qualidade gráfica do Playstation 2. Segundo o próprio Bill Gates, o X-Box é capaz de processar mais de 100 milhões de polígonos por segundo, cinco vezes mais do que o PS2. Aliás, as comparações com a nova máquina da Sony não pararam por aí: o DVD também será a mídia utilizada pelo X-Box, que também será capaz de rodar filmes. Uma grande novidade é que o console terá um disco rígido de 8 Gigabytes, o que pode melhorar muito a performance dos jogos. O console também irá acessar a Internet, mas ao contrário do que muitos esperavam ele não terá um modem embutido. Ele será um acessório vendido separadamente, mas estará disponível já na data de lançamento da máquina.

Ilustração: Gustavo Duarte

Esta data, aliás, é um dos detalhes que continua nebuloso. Os boatos diziam que o X-Box chegaria ao mercado ainda este ano. Na coletiva, no entanto, a empresa revelou que o lançamento está previsto para setembro ou outubro de 2001, um ano após o lançamento do PS2 nos Estados Unidos.

Se Bill Gates irá conseguir uma boa fatia dentro do concorrido mercado de videogames só o tempo irá dizer. Quando o X-Box for lançado, o Playstation 2 já terá um bom tempo de vida e provavelmente o Dolphin estará fresquinho nas prateleiras. Isso sem contar que jogos em DVD e acesso à Internet são uma grande pedida hoje, mas será que continuarão sendo daqui a 18 meses? É esperar pra ver...

(PST) Duke Nukem: Planet of the Babes

Ação, da GT Interact
Lançamento: Maio

Nosso velho Duke Nukem está de volta em sua luta contra os alienígenas. Desta vez, os espertalhões querem aniquilar todos os homens da Terra para que possam "usar" as fêmeas da espécie humana como hospedeiras de seus embriões alienígenas. As armas estão bem mais poderosas e todas terão mira automática. Serão 14 missões cheias de inimigos que prometem não dar moleza para o nosso herói.

(PST) Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

Ação/Luta, da Lucas Arts
Lançamento: Este mês

Os cavaleiros Jedi e seus poderosos sabres de luz estão de volta em um game repleto de ação. O jogo terá um estilo parecido aos clássicos de plataforma, nos quais você anda pelas fases detonando os inimigos e coletando itens, magias e armas. Baseado no filme Episódio 1: A Ameaça Fantasma, o game terá dez estágios, com cada um representando uma parte do filme. Que a força esteja com você!

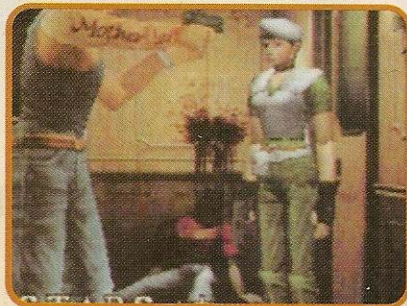
(PST2) Gran Turismo 2000

Corrida, da Polyphony Digital
Lançamento: Não divulgado

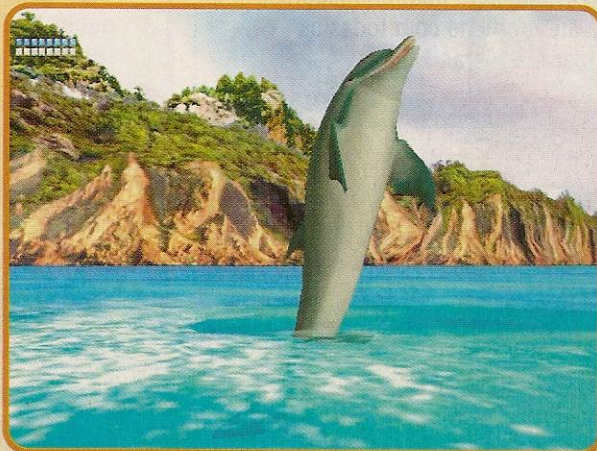
O jogo já foi prometido para março, mas vai sendo cada vez mais adiado. O game será uma versão mais poderosa de Gran Turismo 2, lançado há pouco para Playstation. Os gráficos prometem ser fantásticos, a julgar pelas telas já divulgadas. Os produtores estão trabalhando em todos os detalhes possíveis, e dará para ver até as ondas de calor subindo do asfalto e embaçando o ar. O novo controle do PS2 deve melhorar ainda mais a jogabilidade, deixando a pilotagem muito mais realista. A data de lançamento está em aberto, mas o game deve chegar às lojas japonesas ainda no primeiro semestre deste ano.

(N64) Resident Evil Zero

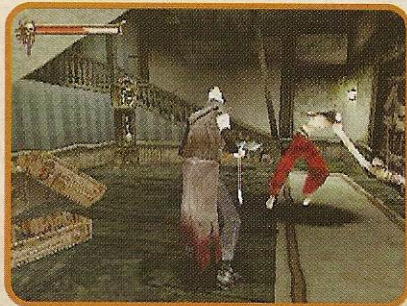
Ação, da Capcom
Lançamento: Não divulgado

Terror, ação e enredo de primeira. A Capcom aposta na fórmula que já deu certo várias vezes e prepara mais um sucesso para a série Resident Evil. Desta vez você controlará a gatinha Rebecca Chambers, uma jovem membro do grupo especial B.R.A.V.O Team, que apareceu na primeira versão do game. Aqui você descobrirá o que aconteceu naquela mansão antes de Jill e Chris chegarem. O game trará muitas revelações sobre o organização Umbrella e sua experiências, tudo interligado com os outros títulos da série. Os produtores prometem um jogo bem difícil, com quebra-cabeças complexos e muito desafiadores.

(DC) Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Aventura, da Appaloosa
Lançamento: Este mês

Prepare o seu equipamento de mergulho que os golfinhos vão invadir o seu Dreamcast. Em Ecco the Dolphin você irá explorar diversos lugares do mundo submarino, passeando por navios, túneis e grutas, sempre em missões bem divertidas. O jogo terá cenários enormes, de um realismo impressionante. Em algumas missões, você irá precisar da ajuda de alguns amigos golfinhos e tome cuidado com cardumes de peixes carnívoros e tubarões nada amigáveis.

(PST) Nightmare Creatures 2

Ação, da Kalisto
Lançamento: Maio

O terror está voltando ao seu Playstation. Depois de passar por maus bocados em Londres, você irá enfrentar novamente os monstros de Nightmare Creatures nesta seqüência. Serão vinte monstros diferentes, em um game que seguirá o estilo do primeiro: muitas fases lineares, em que você vai coletando itens e enfrentando fantasmas e assombrações. O jogo trará novas combinações de movimentos e golpes.

(PST2) Tekken Tag Tournament

Luta, da Namco
Lançamento: Este mês

Finalmente está chegando um dos títulos mais esperados para o PS2. Tekken é considerado um dos melhores games de luta para o Playstation e este novo título da série trará um monte de novidades: você escolherá dois lutadores, e pode ir trocando de personagem durante a luta. A galeria de lutadores também aumentou, trazendo até uma galera que não aparece desde o primeiro game da série. Não foram economizados recursos para que os cenários e os movimentos ficassem super-realistas. Prepare-se, pois a briga promete ser feia.

(PST) Need for Speed: Porsche Unleashed

Corrida, da Eletronic Arts
Lançamento: Este mês

Prepare-se para acelerar. Depois de um certo tempo sumida, a série Need for Speed está voltando em grande estilo. Em vez de uma série de marcas de carros diferentes, o novo game trará todos os modelos de Porsche desde 1948. Serão pistas totalmente novas, em países como França, Japão, Suécia e Alemanha. Outra novidade é o modo de disputa para quatro jogadores, inédita na série. Ao escolher seu carro, há até um filme com todas as especificações técnicas sobre ele. É aguardar e acelerar.

(PST) Breath of Fire IV

RPG, da Capcom
Lançamento: Não divulgado

Dois continentes em guerra durante séculos, um garoto que esconde em seu coração o poder de um dragão, uma rainha desaparecida e um mundo esquecido repleto de criaturas lendárias. Estes são os principais elementos deste novo capítulo da saga Breath of Fire. O game promete inovações em seu sistema de luta, e dois ou mais personagens irão interagir para fazer combinações de golpes. Os gráficos devem estar bem caprichados, com magias incrementadas e animações superbem feitas.

Junho

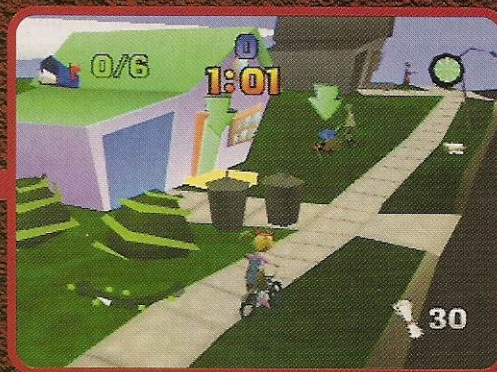
Dreamcast

Jogo	Gênero
Dark Angel: Vampire Apocalipse	Ação
ESPN Baseball Tonight	Esporte
Fur Fighters	Ação
Legend of The Blademasters	Ação
Microsoft Combat Flight Sim	Simulador
Seaman	Simulador
South Park Rally	Corrida
Space Channel 5	Dança
Space Invaders	Tiro
Virtua Tennis	Esporte
World Series Baseball Tonight	Esporte

N64

Jogo	Gênero
Airboardin' USA	Esporte
Ceasar's Palace	Estratégia
Hercules	Ação
Kirby's Dreamland	Ação
Looney Tunes: Duke Dodgers	Ação
Ogre Battle 64	RPG
StarCraft 64	Estratégia
Stunt Racer	Corrida

Playstation

Jogo	Gênero
Baldur's Gate	RPG
Blaster Master II	Ação
Carmageddon 2	Ação
Dragon Valor	RPG
Earthworm Jim	Ação
In Fisherman Bass Hunter	Esporte
Iron Soldier 3	Ação
Legend of The Dragon	RPG
Lunar 2: Eternal Blue	RPG
Major League Soccer	Esporte
Mike Tyson Boxing	Esporte
Mortal Kombat Special Forces	Luta
Paper Boy	Ação
Polaris Snocross 2000	Corrida
Reel Fishing II	Esporte
Saboteur	Ação

Ridge Racer V

Voando baixo

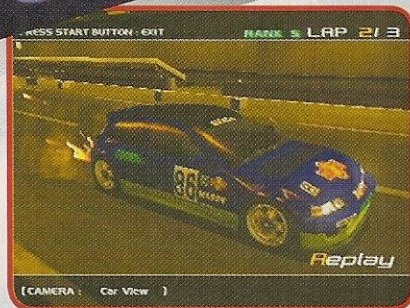
Ridge Racer V chega acelerando no Playstation 2 e leva nota final 10

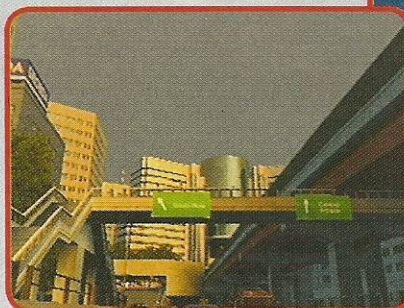
Ronaldo Testa e Fábio Figueiredo

A quinta versão do clássico Ridge Racer não podia chegar em melhor estilo: um dos títulos de lançamento do Playstation 2, o game está simplesmente demais. Com um visual impressionante e carros que chegam a atingir 400 km/h, é difícil não ficar de boca aberta durante as corridas.

São 14 traçados diferentes, incluindo pistas de rua cheias de curvas e até um oval super-rápido. Os carros são todos inéditos e bem invocados. São seis modelos disponíveis, cada um com características próprias. Assim como nos jogos anteriores, você deve vencer corridas e campeonatos para liberar novos modos de jogo, ganhar novos motores e subir no ranking.

Cada campeonato tem quatro pistas e a dificuldade vai aumentando a cada prova. Na primeira corrida você deve chegar entre os quatro primeiros colocados, na segunda, entre os três primeiros, na próxima, em primeiro ou segundo, e finalmente deve vencer a última prova para receber um troféu e um prêmio adicional, que poder ser um novo modelo de carro ou um motor mais potente.

Os gráficos dispensam comentários e a jogabilidade está muito boa. É de longe o game mais divertido de toda a série Ridge Racer e o melhor título lançado até agora para o Playstation 2. Agarre seu joystick e pise fundo!

Entre no Car Design para pintar o seu carro nas cores de que você mais gosta

Ridge Racer V	
PS2	Corrida
Fabricante	Nanco
Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	10
Diversão	10
Nota final	10

Os cenários estão bem mais reais e aumentam a sensação de estar dirigindo uma máquina de verdade

A Ficha das Máquinas

Mais do que uma simples tela de seleção de carros, a sua garagem é um verdadeiro show de imagens. O poder gráfico do Playstation 2 fica nítido nos detalhes dos carros, como reflexos e iluminação. Dá para ver até os furos do disco de freio das rodas de alguns modelos. Para você poder ficar babando à vontade sem se preocupar com a potência dos carros, damos a ficha de cada um deles aqui.

Fortune

Velocidade máxima - 240 km/h
Aceleração
Estabilidade

Este carro é uma boa opção para circuitos sinuosos, pois se agarra bem à pista. Você pode pisar fundo nas curvas sem medo de rodar. Infelizmente ele é lento e fica devendo nas retas. É uma boa opção para iniciantes.

Fiaro

Velocidade máxima - 276 km/h
Aceleração
Estabilidade

Tem uma aceleração fraca, mas a velocidade final compensa um pouco. Tem uma boa estabilidade nas curvas, dá até para arriscar algumas ultrapassagens.

Mercurio

Velocidade máxima - 281 km/h
Aceleração
Estabilidade

É um carro bem equilibrado, razoável tanto em velocidade quanto em estabilidade. É um carro intermediário e se dá razoavelmente bem em curvas e retas. Um dos modelos mais bonitos.

Toreador

Velocidade máxima - 298 km/h
Aceleração
Estabilidade

Este carro já tem mais potência. Ele segura legal nas curvas, mas não deixe ele derrapar: como é o modelo mais pesado de todos, fica difícil corrigir o traçado depois.

Solare

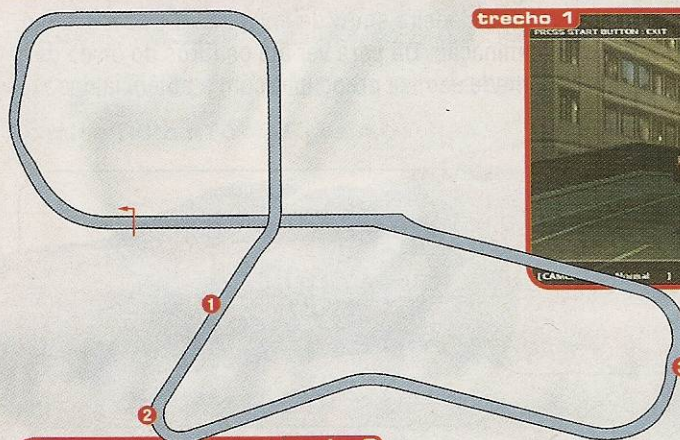
Velocidade máxima - 321 km/h
Aceleração
Estabilidade

Parecido com uma Ferrari, ele é muito rápido, mas instável nas curvas. Com um pesado motor de 12 cilindros colocado na traseira, ele derrapa facilmente e você tem de diminuir bastante para acertar o traçado.

E.O.

Velocidade máxima - 335 km/h
Aceleração
Estabilidade

Apesar de ser o mais rápido de todos, não é instável: seu tamanho compensa o peso. Não é nem preciso tirar o pé nas curvas, bastam uns leves toques no acelerador para corrigir a trajetória. Nas retas ele deixa todo mundo comendo poeira.

Circuito 1 Park Town

Quando estiver "voando" neste ponto, procure manter o carro em linha reta. Corrigir a direção ao tocar o solo pode ser mais complicado

Se derrapar um pouco mas não perder o controle, você pode fazer esta curva sem precisar frear

trecho 3

Neste ponto pegue a tangente, senão você passa direto

Circuito 2 Outer Pass

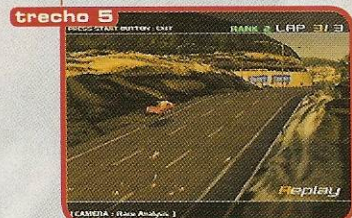
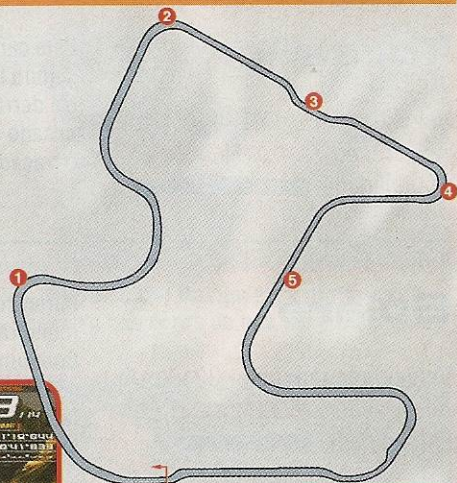
trecho 1

Essa curva é de alta velocidade, mas tenha cuidado para não rodar

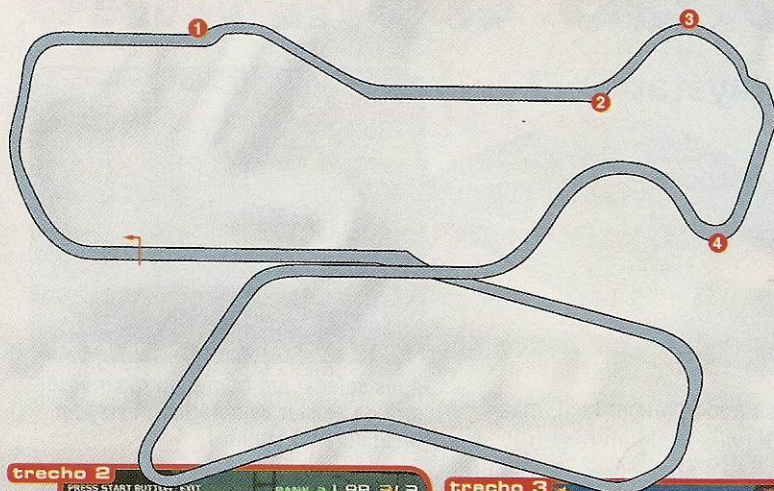
trecho 2

Outra curva em alta. Fique atento, pois a saída é traiçoeira

Neste trecho, procure seguir o traçado sem derrapar

Essa é a pior de todas as curvas. Use sua perícia e entre derrapando, pois é a melhor solução

Outro ponto onde seu carro voa. Vale a mesma dica da pista anterior

Circuito 3 Above the City

trecho 1

Atenção: na saída deste túnel, o traçado segue para a esquerda

trecho 2

Fique atento à sinalização nas curvas fechadas

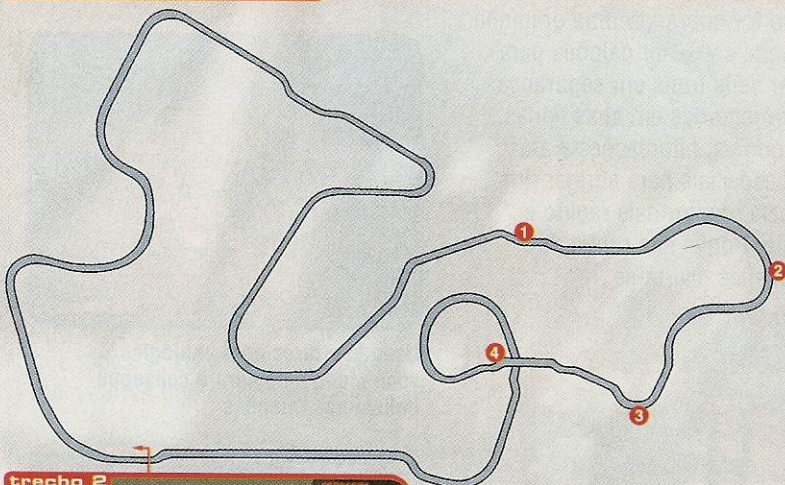
trecho 3

Neste ponto, pise fundo e aproveite para ganhar posições

trecho 4

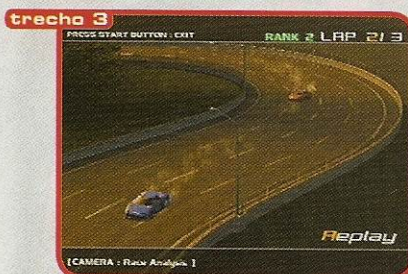
Esta curva é muito fechada. Entre derrapando e vá corrigindo o carro

Circuito 4 Bayside Line

trecho 1

Neste zigue-zague, siga o traçado pelo meio e corte caminho

trecho 2

Procure decorar esta seqüência de curvas. Será muito útil nas voltas seguintes

trecho 3

Neste circuito, você já estará hábil para entrar de lado nas curvas

trecho 4

Cuidado para não se surpreender com os desvios no traçado

A-Train 6

Brincando de trenzinho

Administre ferrovias no Playstation 2

Ronaldo Testa

Você, que já é craque criando metrópoles, castelos e tantas outras coisas em jogos de estratégia, prepare-se para um desafio diferente: neste, sua missão é construir e administrar todo o sistema ferroviário de uma cidade, fazendo ligações com as localidades vizinhas e cuidando dos trens. O curioso é que você pode construir casas, indústrias e lojas, mas não ruas. Sua atenção estará sempre voltada para os trilhos.

O jogo requer muita atenção, pois está cheio de detalhes: além de construir as estações para que os habitantes possam se utilizar dos trens, é sua missão também escolher que tipo de composição irá circular em cada linha, bem como o horário das viagens, que deve ser cumprido com pontualidade para você não perder dinheiro.

A coisa pode parecer fácil, mas não é. Depois de algum tempo jogando, você pode chegar a ter sob seu comando mais de 50 trens de uma só vez. O ideal é começar com poucos, e à medida que sua cidade crescer, você vai construindo novos trilhos e comprando novas máquinas. Aliás, cuidado ao adquirir seus trens: como seu dinheiro é limitado, não vá comprando tudo logo de cara. Algumas máquinas são caras, e no início é bom economizar um pouco, comprando trens antigos, que custam menos. Quando for sobrando uma graninha, você pode construir galpões para guardar seus trens em segurança e fazer melhorias em suas linhas, como pontes, bifurcações e até trilhos especiais para abrigar um trem-bala, muito mais rápido e eficiente. Ponha sua roupa de maquinista e divirta-se.

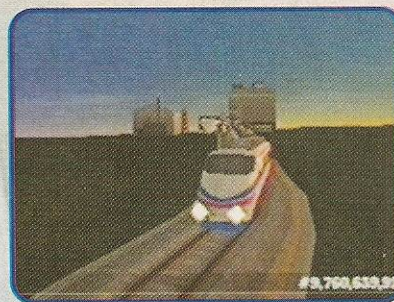
A-Train 6

PS2 — Estratégia

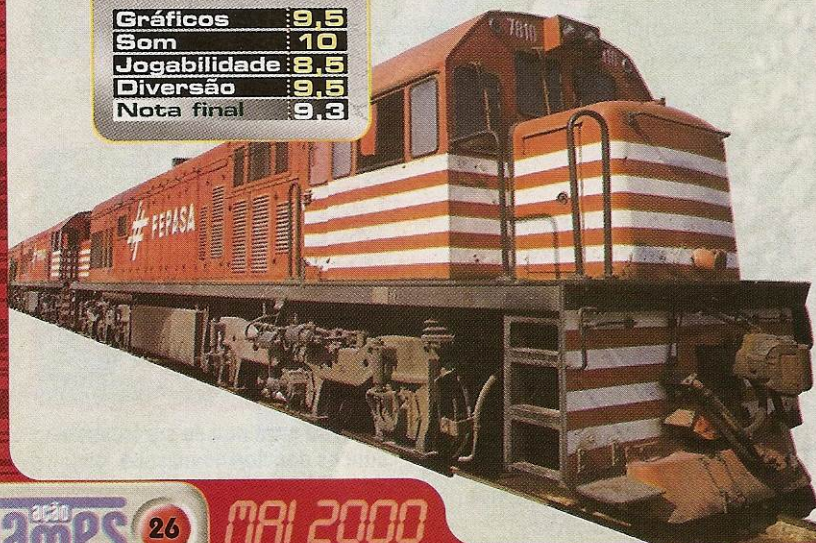
Fabricante ■ Artidink

Gráficos	9,5
Som	10
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,5
Nota final	9,3

Após colocar um trem para rodar você terá de ajustar os horários. A viagem ideal dura 30 minutos

Se por acaso sua estação precisar de mudanças, use esta ferramenta para remover a antiga construção

Usando o direcional analógico, você muda a câmera e consegue belíssimas imagens

Você pode comprar diversos tipos de trens. Fique de olho nos preços

PS2

Stepping Selection

Todo mundo rebolando

Requebre ao som de Britney Spears e dos malas do Backstreet Boys

Humberto Martinez

Este game é ideal para chamar a galera e fazer a maior bagunça. Bastante popular nos arcades japoneses, o jogo é vendido junto com um tapete especial, que proporciona boas horas de risos e até uma certa ginástica. Em vez dos tradicionais botões do Playstation, os comandos são dados por seis círculos coloridos no tapete. Enquanto rolam as músicas, vão subindo na tela pés coloridos. Seu objetivo é pisar no tapete no momento exato em que o pé passa por uma linha no alto da tela. É possível também jogar com o joystick, mas a diversão já não é a mesma.

Uma coisa bem legal é que muitas das músicas que você tem à disposição no jogo são sucessos conhecidos, como "Baby One More Time", de Britney Spears, e "Larger than Life", dos Backstreet Boys. São dois CDs e 26 músicas disponíveis, incluindo até uma opção para se assistir a clipes. Pena que todas as versões são editadas, mais curtas que as originais.

Apesar da garantia de diversão, o jogo, em certos momentos, fica difícil demais: são tantas combinações malucas que é quase impossível não enroscar as pernas (ou os dedos) tentando fazer os comandos.

Você pode assistir a diversos vídeos de músicas famosas

Este é o tapete onde você faz os comandos do jogo

Acertando vários comandos seguidos, você faz combos que aumentam muito a pontuação

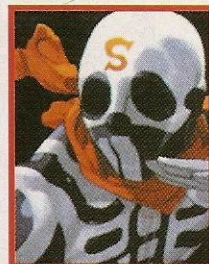
São diversos modos de jogo: você pode jogar sozinho, contra um amigo ou junto com ele

Às vezes os comandos são difíceis: pisar em três cores de uma só vez não é mole!

Stepping Selection

PS2 — Dança

Fabricante ■ Jaleco

Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	9.0
Diversão	9.5
Nota final	9.6

Pancadaria em

Novas opções, muitos personagens e um visual de primeira: é Street Fighter no Playstation 2, o melhor da série

Ronny Marinoto

Cheio de novidades, este é certamente o melhor jogo da série Street Fighter e veio dar sangue novo aos games de luta. São 26 personagens em três modos de jogo, todos eles já velhos conhecidos dos fãs da saga. A maior novidade é a opção Character Edit Mode, na qual se pode criar um lutador para usar nos combates. Ele passará a ter uma quantidade limitada de golpes, mas você pode combinar algumas qualidades e golpes, montando um lutador personalizado, ágil e tendo você como criador.

O Playstation 2 dá um verdadeiro show de poder gráfico: a qualidade das imagens é fantástica, pois as câmeras se movimentam por todo o cenário, rodando em torno dos lutadores em certos momentos. O impacto dos golpes é bem legal, o que dá aos personagens movimentos super-realistas.

Outra qualidade que merece ser destacada nesta versão do jogo é que o desafio é bem equilibrado. Algumas vezes você terá de enfrentar sozinho três lutadores ao mesmo tempo, mas em outras ocasiões contará com a ajuda de um parceiro para detonar um único adversário. Um pouco de justiça não faz mal a ninguém. Com comandos simples, repetindo todos os movimentos clássicos da série, o game é uma excelente opção para quem sentia falta de bons jogos de luta.

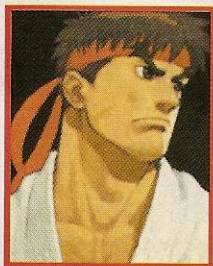
Tela de jogo

Conheça os modos de jogo

Original - Você seleciona um único lutador e logo de cara já enfrenta três adversários de uma só vez. A cada vitória você convida o último adversário derrotado a acompanhá-lo nos próximos desafios.

Arena - Aqui há três subgrupos: No Tag Battle você luta usando dois personagens. No Dramatic Mode, você tem apenas um lutador e enfrenta três adversários. Finalmente, no Team Batlle você monta um time com até cinco lutadores para enfrentar o computador ou um amigo.

Training - Neste modo você poderá conferir as habilidades dos lutadores, enfrentando um adversário imóvel, que está lá só para apanhar. Sua barra de especial é infinita, deixando mais fácil o treino de golpes especiais.

Com a barra de especial no nível três, você poderá aplicar um supergolpe, que detona bem mais o seu adversário

grande estilo

O jogo não tem uma animação final, mas você se diverte enfrentando uma turma enquanto rolam os créditos

Shadow Geist é um dos personagens secretos. Entre suas habilidades estão golpes rápidos e poderosos

Sua barra de especial se enche cada vez que você atinge o adversário ou recebe algum golpe

O jogo só fica difícil mesmo na opção Hard, quando a disputa vale a medalha de Platinum

Street Fighter Ex 3

PS2 | Luta

Fabricante ■ Capcom

Gráficos	10
Som	9,0
Jogabilidade	10
Diversão	9,5
Nota final	9,6

Enfrentando vários adversários ao mesmo tempo, tome mais cuidado com os mais próximos

O visual das lutas está incrível, já que o posicionamento das câmeras é múltiplo

Comandos

- ■ - Soco fraco
- ▲ - Soco médio
- R1 - Soco forte
- X - Chute fraco
- ● - Chute médio
- R2 - Chute forte
- Trocar de personagem - Soco forte + Chute forte
- Tontear - Soco médio + Chute médio
- Agarrar - Soco fraco + Chute fraco

Eternal Ring

Caçada aos dragões

Neste RPG, a busca por um anel lendário

Humberto Martinez

Tente se imaginar vagando sozinho por uma ilha misteriosa, repleta de cavernas escuras, enfrentando criaturas horripilantes e muitos perigos. Quando a situação parece que vai melhorar, surge voando um imenso dragão, cuspindo fogo em você. Este é o clima de Eternal Ring, um dos títulos em DVD lançado para o Playstation 2. Apesar dos gráficos deslumbrantes, a movimentação de seu personagem é um pouco lenta. Como o jogo é todo em primeira pessoa, isso acaba incomodando um pouco depois de um tempo.

Sua missão é encontrar um anel lendário chamado Eternal Ring, que garante poderes místicos a quem o estiver usando. Durante sua jornada, você encontra outros anéis que lhe dão poderes mágicos, além de itens e armas que aumentam sua força. Em alguns momentos eles aparecem jogados pelo chão, ou são comprados durante a aventura.

O game é todo em japonês, o que atrapalha um pouco quando os menus e diálogos são necessários. Mas isso não é um obstáculo muito grande, pois todos os enigmas são simples de serem resolvidos e o principal desafio é mesmo enfrentar os dragões e encontrar as saídas dos labirintos. Empunhe sua espada e encare esta jornada.

As animações são ótimas, pena que aparecem com pouca freqüência durante o jogo

Os inimigos são bastante variados e você deve detonar todos para obter experiência e itens

Nesta ilha, você terá de enfrentar os oito dragões sagrados para conseguir o lendário Eternal Ring

Eternal Ring

PS2 — RPG/Ação

Fabricante: From Software

Gráficos	10
Som	8,0
Jogabilidade	9,5
Diversão	8,5
Nota final	9,0

Equipando os anéis mágicos, você poderá usar magias e outras habilidades que facilitarão sua vida no jogo

É hora do solo de bateria

Preparem-se para o barulho: é o nosso Test Drive com a bateria do PS2

Ronny Marinoto, enviado especial ao Rio de Janeiro

Foto: Vera Donato

Quando vimos pela primeira vez o joystick-bateria que acompanha o jogo Drummania do Playstation 2, todo mundo aqui na redação pensou a mesma coisa: isso dá um belo Test Drive. Pegamos então o nosso bem mais valioso (o PS2, claro) e o levamos para dar um passeio ao Rio de Janeiro para encontrarmos a galera do Biquíni Cavadão.

Eles arregaçaram as mangas e partiram pra cima do game que é mania no Japão. A empolgação foi grande, mas o resultado... uma desafinação só! O game não é muito fácil, e a galera sofreu pra pegar a manha. No game, enquanto rola a música, você deve bater no local indicado na tela no momento certo.

É preciso muito ritmo e coordenação. O André Sheik, baixista da banda, bem que tentou dar uma de espertinho e saiu batucando feito um louco em todos os botões. No modo de treinamento o truque funcionou, mas na hora do game de verdade, a estratégia não deu muito certo. Quem se deu melhor foi o Álvaro, não por acaso, o baterista da banda.

No geral, a galera se divertiu bastante e a nota média do acessório ficou em 8,5. Confira o que cada um achou da brincadeira:

Miguel Flores da Cunha

34 anos
Tecladista

Videogames - "Tive um Odissey, mas jogava muito Telejogo, aquele do Ping-Pong e paredão"

Avaliação - "Legal, mas não simula uma verdadeira, faltou a barulheira. Vale a diversão. Só perdi porque arrumaram esse jeito loucura total de tocar, deveriam ser contadas as batidas erradas"

Nota - 9,0

Carlos Coelho

33 anos
Guitarrista

Videogame - "Nunca fui muito chegado, mas joguei Sim City no computador. Prefiro jogos mais simples, que não necessitem de muito reflexo ou coordenação"

Avaliação - "Muito divertida, ensina ritmo e melhora a coordenação motora. Dá até para começar a carreira como músico"

Nota - 8,0

Álvaro "Birita" Lopes

34 anos
Baterista

Videogame - "Não curto muito videogame, mas cheguei a jogar Lunatic Fringe e Sim City no computador, até fiz uma cidade legal. Me dei bem com essa bateria, mas acho que foi sorte"

Avaliação - "Não simula uma bateria de verdade, mas pode deixar o cara neurótico! Os comandos variam muito e aparecem muito rápido"

Nota - 8,5

Bruno Gouveia

33 anos
Vocalista

Videogame - "Tive um TK 85 e um Apple 2 (computadores bem antigos). O mais recente foi um Mega Drive 2, eu gostava dos jogos Airton Sena GP e Krusty Fun House. Hoje em dia eu jogo no computador, mas não gosto de jogos de tiro, principalmente aqueles em primeira pessoa. Eles me fazem mal, fico enjoado. Os jogos da Lara Croft também me deixam assim. Gosto muito mais dos jogos como Sim City. Sou louco para experimentar o jogo em rede, deve ser divertido"

Avaliação - "Não me acho um bom baterista, na verdade não toco bem nenhum instrumento. Mas com esse acessório poderia desenvolver melhor minha coordenação, valeu o treinamento"

Nota - 8,0

André "Sheik"

34 anos
Baixista

Videogame - "Tive um Telejogo, costumava jogar Tenis e Brick Wall, onde você tinha no alto da tela uma parede de tijolos e tinha que acertar a bolinha neles até destruir todos. Também joguei em Arcade um game que tinha uma bazuca e você ficava atirando nos caras na tela. Adorava o River Raid do Atari. Sou craque mesmo é no Lemings, para computador. Estou quase terminando."

Avaliação - "É difícil, mas com meu supermétodo que batizei de 'loucura total' você erra menos e consegue uma melhor colocação. Não simula uma bateria real, mas requer muita coordenação"

Nota - 9,0

Novo CD na lojas

O Biquíni Cavadão já está com um novo CD nas lojas. O disco se chama "Escuta Aqui" e traz 12 músicas bem bacanas. Os fãs podem conferir mais informações no site oficial da banda. Anote o endereço: www.biquini.com.br.

Trick Style

Manobras futuristas

Radicalize com pranchas voadoras superenvenenadas

Ronny Marinoto

Pode aposentar aquele seu velho skate de rodinhas, pois ele é parte do passado. A onda agora são pranchas futuristas que voam a uma velocidade alucinante. Se você nunca andou em uma dessas, é hora de conhecer Trick Style, um jogo radical para Dreamcast.

Você escolhe um dos personagens disponíveis e disputa uma série de corridas, todas em circuitos que passam pelo meio dos prédios e viadutos de uma cidade futurista. As provas são relativamente fáceis, mas sua habilidade conta muito. Procure sempre escolher um personagem rápido e resistente, o que facilita o equilíbrio sobre a prancha.

Para poder passar para a próxima corrida, só a vitória interessa. São três campeonatos diferentes, com cinco pistas cada um. Ao final de cada campeonato você disputa uma prova especial, chamada Boss Race. Este desafio extra tem provas diferentes, nas quais você deverá vencer o relógio ou fazer uma série de manobras com sua prancha para ganhar pontos.

O game tem apenas dois modos de jogo: um para se disputar sozinho os campeonatos e outro em que você pode desafiar um amigo para uma corrida. Prepare-se para o futuro com este esporte super-radical.

Comandos

R - Acelerar
A - Saltar
X - Girar
B - Impulsionar
Y - Atacar

Seu treinador fica uma fera quando você não tem um bom desempenho

Use o botão ● para ganhar um impulso extra

Shin é um dos melhores corredores. É veloz e fácil de controlar

Passe sobre as setas vermelhas espalhadas pela pista para turbinar sua prancha

Use o botão ▲ para derrubar os adversários à sua frente

No modo para dois jogadores, a tela se divide na vertical

Trick Style

Esporte

Fabricante Acclaim

Gráficos	8,5
Som	8,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,5
Nota final	8,5

Virtua Cop 2

A polícia virtual está de volta

Empunhe sua arma e parta para a ação no Dreamcast

Ricardo Dealtry Curitiba

Virtua Cop 2

Tiro

Fabricante ■ Sega

Gráficos	8,5
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	8,5

Não fique aí parado, vá agora mesmo atrás dos bandidos! Um dos maiores clássicos da Sega, sucesso nos arcades há um tempão, finalmente chega ao Dreamcast. Escolha um dos três policiais disponíveis e não economize tiros para limpar a cidade de Virtua City de uma organização criminosa.

O jogo tem algumas melhorias em relação ao arcade, como escolha de armas, recarregamento automático e modos de jogo exclusivos para a versão. São apenas três fases, com dificuldade crescente: a primeira é mais fácil, a segunda, um pouco mais difícil e a terceira é a mais desafiadora. Passando pelas três, você vai a uma fase especial, em que enfrenta o chefe final do game. Jogar junto com um amigo torna as coisas mais fáceis e mais divertidas.

São seis armas disponíveis. A aventura começa com um revólver simples, mas durante o tiroteio você vai encontrando outras mais poderosas, como um rifle e uma metralhadora. Traz cenários bem legais e uma ação bastante variada, com perseguições de carros e cenas em trens e navios. Sem dúvida, um jogo imperdível.

Comandos
A - Atirar
B - Recarregar
R - Mover mira mais rápido

Na fase do metrô dá para ver uma propaganda de Shenmue, outro jogaço para Dreamcast

Para trocar as armas, pause o jogo e aperte o botão A

Como na maioria dos jogos da Sega, o game tem três fases com dificuldade crescente

Para se livrar dos carros, acerte vários tiros nos pneus. O truque não funciona nos caminhões

Cuidado para não acertar inocentes: eles vivem aparecendo quando você menos espera

Carrier

Mais uma aventura nas trevas

Enfrente uma perigosa criatura pré-histórica

Ronny Marinoto

Depois do sucesso da série Resident Evil, muitos jogos estão apostando no suspense e terror como ingredientes principais de suas histórias. Carrier é mais um destes games cheios de cenários aterrorizantes, músicas sombrias e aquele clima de filme de terror. A história é bem interessante e um dos pontos altos do game: num futuro não muito distante, um ataque terrorista a uma nave espacial militar acaba libertando ARK, um organismo pré-histórico que penetra em humanos e os transforma em seres mutantes, parecidos com plantas. Cada humano contaminado acaba se tornando um veículo de contaminação e, se algo não for feito rapidamente, todo o planeta estará condenado.

Você faz parte de uma equipe que tem como missão deter a ameaça antes que a nave pouse. Contando com diversos equipamentos, como um par de óculos especiais para identificar os humanos contaminados, o desafio é bem alto e empolgante. No início você não tem muitas armas, apenas uma pistola e um aparelho para dar choques, mas não se preocupe pois outras bem mais poderosas irão surgir durante a aventura.

O sistema de jogo é simples e não tem novidades: basta um toque no botão para correr, caminhar, atirar ou acionar alguma coisa. Chaves e cartões para abrir portas são acionados automaticamente, basta tê-los em seu inventário. Prepare-se bem e encare mais esta luta contra as forças da escuridão.

Coloque a fita de vídeo neste aparelho para assistir a um filme

Carrier	
	Ação/Aventura
Fabricante	Jaleco
Gráficos	9,0
Som	10
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	9,4

Comandos

- **X** - Correr
- **A** - Ação
- **B** - Usar itens especiais
- **Y** - Acionar o menu de mapas
- **R** - Mirar
- **L** - Selecionar arma
- **Start** - Tela de inventário
- **↓ + X** - Virar 180°

Depois de apanhar os óculos especiais na enfermaria, use o botão B para reconhecer as criaturas

Pegue o A-3 ID card na sala de segurança e use-o para abrir a porta da enfermaria

Alguns monstros são invisíveis: oriente-se pelos gemidos

Procure mirar na cabeça dos inimigos: assim eles cairão mais facilmente

NINGUÉM ESTÁ LIVRE DO CRIME.

NEM OS RICOS, NEM OS POBRES.

NEM O BATMAN.

BATMAN™
GUERRA AO CRIME

DOS MESMOS CRIADORES DE SUPER-HOMEM: PAZ NA TERRA, UMA OBRA-PRIMA EM TAMANHO EXTRA, COM COR ESPECIAL E ACABAMENTO DE LUXO.

PRÉ-LANÇAMENTO NA FEIRA DO LIVRO DE SÃO PAULO: DIA 28 DE ABRIL.
LANÇAMENTO NACIONAL: DIA 8 DE MAIO, NAS MELHORES BANCAS.

Prepare-se para o

Gatas, minissaias, decotes... e muita porrada

Ronny Marinoto

Este é um jogaço de luta que chega arrasando: movimentação rápida, som animal, belíssimos gráficos e muitas gatas. São doze lutadores e sete modos de jogo muito legais. As lutas são bem dinâmicas e os golpes, muito variados. Vão desde seqüências de chutes e socos até combos bem mais animais e até um pouco difíceis de executar. Alguns cenários têm vários andares, e é possível jogar o adversário para a plataforma de baixo e continuar a briga lá. O game não é difícil, são apenas sete combates para se chegar ao final.

Modos de jogo

O principal é o Story, no qual, após vencer os combates, você assiste a uma pequena animação que conta a história de seu personagem. No Time Attack você deve vencer as lutas no menor tempo possível.
O Survival lhe dá uma seqüência de oponentes para serem batidos com apenas uma barra de energia. No Tag Battle você luta com uma dupla de lutadores. O Sparring é um modo para treinamento e, por fim, você tem o Versus para desafiar um amigo.

O último lutador no modo Story é o demônio Tengu, difícil de vencer

Algumas seqüências funcionam com todos os lutadores. Tente X, X, X

Você pode conseguir bons contragolpes usando o botão A

Em alguns modos de jogo, você poderá escolher dois lutadores e fazer trocas durante a luta

Quando o cenário tiver mais de um andar, derrube seu adversário e continue a briga em outro piso

Comandos

- X - Soco
- Y - Chute
- B - Soco + agarrão
- A - Agarrão
- R - Soco + chute + agarrão (troca de lutadores nas lutas em dupla)
- L - Movimentar-se para os lados

combate

Que fartura!!!

Não dá pra negar que um dos pontos que mais chama a atenção no game é a sumária vestimenta das garotas. Não faltam closes pra lá de generosos nos decotes das meninas. Em um dos cenários, um ventinho sai por grades no chão, levantando a saia das lutadoras. Marilyn Monroe morreria de inveja.

Dead or Alive 2

Luta

Fabricante ▪ Tecmo

Gráficos	10
Som	9,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	9,5

Segredos e novidades

Prepare-se para batalhas mais difíceis, novos modos de jogo e criaturas secretas

Humberto Martinez

O cartucho americano de Pokémon Stadium trouxe algumas novidades em relação ao game japonês. Além das batalhas e minigames, agora você pode montar um álbum de fotos com seus Pokémon favoritos na nova opção Gallery. Você escolhe qualquer bicho e pode fotografá-lo em diversas poses diferentes. Outra novidade é que é possível transferir os bichos que você capturou em seu Game Boy para o cartucho, por meio do acessório Transfer Pak, que é vendido junto com o jogo. Infelizmente, nem tudo é motivo para sorrisos: a versão americana de Pokémon Stadium tem dois campeonatos a menos que a japonesa.

Acompanhe agora as novidades e alguns segredos deste game e veja como usar o Transfer Pak para se tornar o maior mestre Pokémon da redondeza.

Os segredos de um treinador campeão

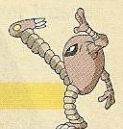
Enfrente Mew - Para encarar este raríssimo Pokémon você deve vencer o campeonato Prime Cup, em que só participam bichos com nível 100. A coisa não é fácil, pois eles são os mais fortes do jogo.

Lute contra Mewtwo - Enfrentar este poderoso Pokémon é o maior desafio do game. Você tem de derrotar todos os mestres no modo Gym Leader Castle e ganhar todos os dez troféus nos campeonatos do modo Stadium. Uma nova opção irá surgir e você poderá medir forças com Mewtwo.

Habilitando Mew e Mewtwo - Vencendo Mewtwo você poderá jogar com Mew, mas apenas no campeonato Prime Cup. Não há como habilitar Mewtwo no jogo, mas se você o tiver em seu cartucho de Game Boy, pode transportá-lo ao game com o Transfer Pack.

Modo Ultradifícil (R-2) - Se você está se achando fera em Pokémon Stadium, é hora de dificultar um pouco as coisas. Vença todos os mestres do modo Gym Leader Castle, vença todos os campeonatos do modo Stadium e derrote Mewtwo: um novo modo de jogo surgirá, com batalhas muito mais difíceis de vencer.

Partidas Turbinadas - Termine o campeonato Poké Cup para ganhar uma nova opção no modo GB Tower: o secreto Doduo Mode. Disputando uma partida neste modo, aperte C→ e aumente a velocidade do jogo. Após vencer no modo Prime Cup, a nova opção Dodrio se habilita, acelerando ainda mais o game.

Pokémon Extras - Ao terminar o modo Gym Leader Castle você recebe como prêmio um Pokémon no level 25 para jogar em seu Game Boy. Confira os bichos que você pode ganhar:

Montando o seu álbum de fotos

O novo modo Gallery lhe dá a oportunidade de bancar o fotógrafo. Imortalize seus Pokémon em diversas poses diferentes e depois organize suas fotos favoritas em um álbum bem legal. Pikachu, diga "X"...

s em Pokémon Stadium

Do Game Boy para o cartucho

Veja como funciona o acessório que leva os seus Pokémon para a tela de sua televisão

Lançado só agora no Brasil, o Transfer Pak é um acessório que já é sucesso há algum tempo no Japão. Com ele você transfere dados entre seu cartucho de Pokémon Stadium e o Game Boy. Veja como ele funciona:

Este é o Transfer Pak, que além de transferir dados entre os consoles, também permite que você jogue alguns cartuchos de Game Boy na sua tela de TV pelo Nintendo 64. É possível ainda trocar dados entre dois Game Boys, mas para isso são necessários dois acessórios.

Para usar o Transfer Pak com o seu Pokémon Stadium, você precisa de um cartucho do jogo Pokémon série azul, vermelha ou amarela. Também é necessário que os jogos já tenham algo salvado em sua memória, como personagens, itens e outras coisas que possam ser transferidas de um jogo para outro.

Trocando informações

Pokémon Lab - Este modo de jogo é mais uma opção de diversão para seus cartuchos Pokémon de Game Boy. Aqui você pode organizar os itens e os bichos armazenados na memória de seus games. Ele é dividido em quatro partes: PC, Pokémon Monitor, Trade Pokémon e Game Pak Data. Mas atenção: esta opção só funciona se você tiver um jogo gravado em seu cartucho de Game Boy.

PC - Nesta opção você tem caixas extras para armazenar seus itens e Pokémon de seu Game Boy na memória do cartucho de Pokémon Stadium. Você também tem acesso a mais informações sobre os Pokémon que possui.

Pokédex - Aqui você tem acesso a informações minuciosas sobre cada Pokémon da sua equipe. Há também informações sobre os lugares onde eles podem ser encontrados em um mapa ilustrado.

Trading Pokémon - Para usar este modo são necessários dois Transfer Paks: só assim você transporta dedos de seu cartucho de Game Boy para o de um amigo.

Game Pak Data - Entre nesta opção para escolher outra memória de Game Boy para ser usada.

GB Tower - Nesta opção você pode jogar os games Pokémon série azul, vermelha ou amarela na tela da sua TV sem fazer uso do Game Boy. É aqui também que você habilita os segredos que viu na página anterior.

Ação e aventura na Idade Média

Um RPG diferente, com dois protagonistas, e gostoso de jogar

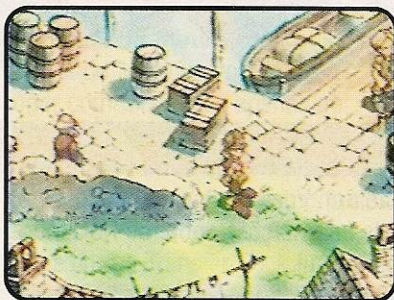
Humberto Martinez

Muito inovador e criativo, este lançamento da Square é um prato requintado para os fãs de RPG. Um dos maiores trunfos do game é o seu enredo, muito original: em vez de passar o jogo todo acompanhando apenas um herói, você tem duas histórias paralelas, cada uma vivida por um personagem diferente. Os dois seguem por caminhos distintos e somente depois de muito tempo acabam se encontrando.

A aventura se passa no reino de Finney. Você escolhe entre Gustave XIII, um nobre herdeiro da coroa que foi expulso do reino pelo seu pai, e William Knights, um jovem órfão que trabalha como escavador. Cada um tem missões diferentes e enfrenta muitos perigos em busca de seus objetivos.

Misturando elementos clássicos de RPG com algumas idéias novas no gênero, o jogo é cativante. Os cenários são muito bonitos e detalhados, parecem até que foram coloridos com lápis de cor. O sistema de batalhas também é bem interessante, você pode escolher lutar sozinho ou em grupo.

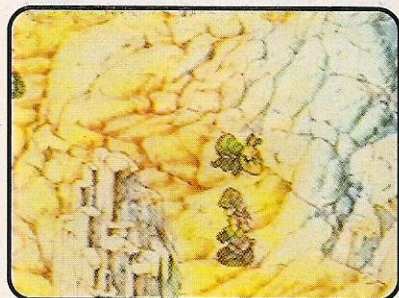
Os ataques são feitos com magias e armas medievais, que variam de acordo com as habilidades do personagem. Tome sempre muito cuidado, pois seus inimigos são difíceis de serem abatidos, mesmo no início do jogo.

As magias são muito legais e variadas: algumas acertam diversos adversários de uma só vez

Todos os cenários são ricos em detalhes, fica até difícil visualizar os personagens no meio de tantas cores

Saga Frontier 2

RPG

Fabricante ■ Squaresoft

Gráficos	9,5
Som	9,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Nota final	9,2

As batalhas não são aleatórias, você pode ver seus inimigos pelo cenário e evitar as batalhas que quiser

Lutando sozinho você pode usar combinações de magias e golpes, o que não é possível em uma batalha em grupo

Die Hard Trilogy 2

Ainda duro de matar

Três jogos em um só, com muita ação e tiros

Ronaldo Testa

Campeão de bilheterias, a série Die Hard Trilogy está de volta com novos desafios alucinantes. A exemplo do primeiro título, são três estilos de jogo reunidos em um só game, todos baseados nos filmes da série *Duro de Matar*, estrelada por Bruce Willis.

No papel de John McLane, você enfrenta diversos tipos de desafios, que variam entre um game de tiro, em que você controla um cursor de mira pela tela e deve acertar os bandidos que vão surgindo, uma alucinante perseguição de carros em alta velocidade e finalmente o mais divertido dos três modos: um game de ação em que você deve resgatar reféns, fugir de cadeias e enfrentar os terroristas cara a cara.

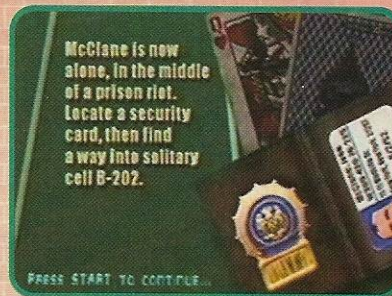
Modos de jogo

São três diferentes: o principal é o Movie Mode, no qual você vai passando por todos os estilos de jogo, um de cada vez. No Arcade Mode você escolhe uma das três aventuras para jogar isoladamente. Há ainda o Practice Mode, um modo para você treinar e ficar fera nos desafios do game.

Os gráficos estão legais, assim como o som. As músicas são todas meio sombrias, o que dá um clima bem bacana ao game. Com comandos simples e fáceis de dominar, Die Hard Trilogy 2 é uma excelente opção para quem busca bons games de ação.

Die Hard Trilogy 2

Fabricante ■ Fox/N Space

Gráficos	8,0
Som	8,5
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,5
Nota final	8,8

Em sua primeira missão, você deve encontrar um buraco para fugir da cadeia. Ele está na cela B-202

Destrua todas as câmeras para que o alarme não dispare

Para abrir as portas eletrônicas você precisa deste cartão, que você consegue após eliminar alguns terroristas

Tela de jogo

Comandos

R1- Andar para a direita
L1- Andar para a esquerda
R2 - Escolhe a arma
L2 - Escolhe explosivo
● - Usa explosivo
■ - Ação, abre portas/usa item
X - Tiro
Triângulo - Aciona mira laser

(N64) Tony Hawk's Pro Skater

Esporte, da Activision, 1 ou 2 jogadores

O jogaço de skate que arrebentou no Playstation chega ao Nintendo 64 com poucas novidades. De inédito, há apenas a opção Trick Tutorial, em que você aprende as seqüências de manobras de todos os skatistas. São 10 atletas disponíveis, incluindo o brasileiro Bob Burnquist, um dos melhores do game. As pistas também são variadas: você joga em galpões, halfs e até mesmo na rua. No início apenas uma está disponível, mas conforme se marcam pontos, você vai ganhando fitas de vídeo que liberam novos percursos.
Nota - 9,0

Curta as imagens radicais na apresentação do jogo

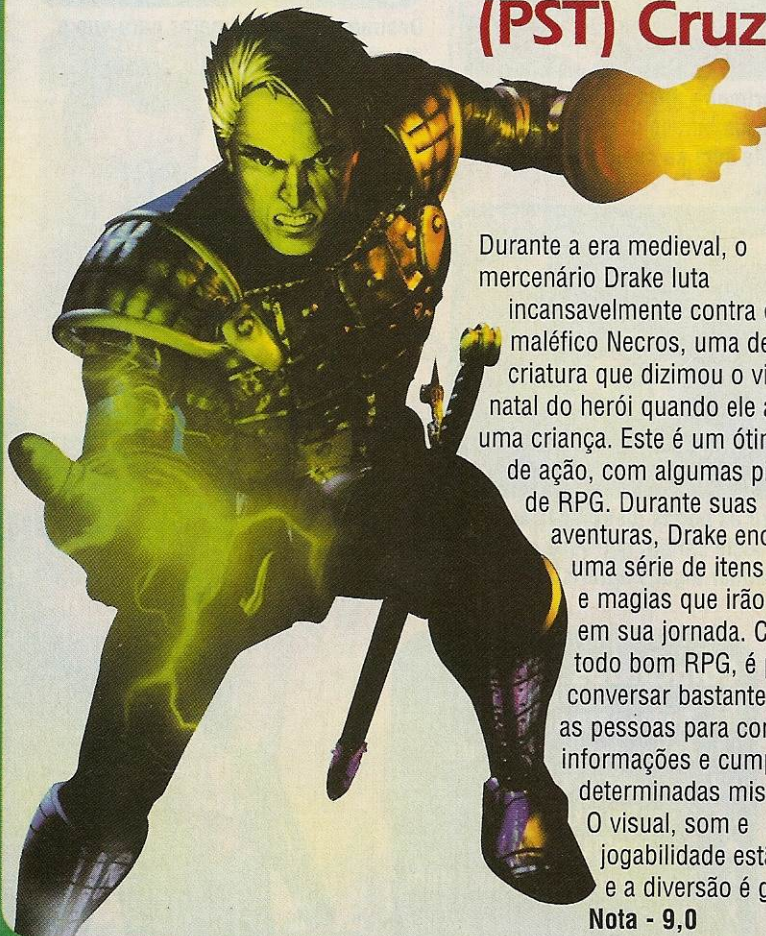
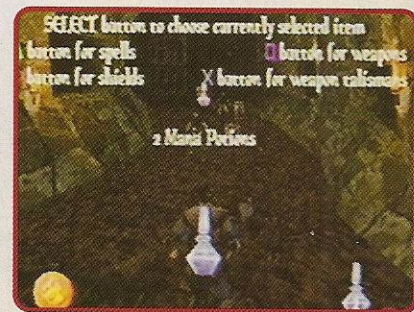
Os gráficos estão muito bons e a jogabilidade é ótima

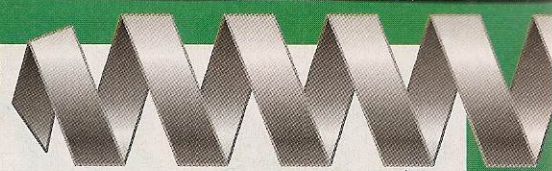
(PST) Straider

Ação/Aventura, da Capcom, 1 jogador

Um detalhe legal deste jogo é que ele inclui o primeiro Strider, lançado há anos para Mega Drive. Aliás, ainda bem que ele foi incluído, pois a nova aventura do herói ficou devendo muito. Os gráficos são ruins, o som é fraco e o desafio, muito baixo – não empolga mesmo. Basta ir detonando quem aparecer pela frente e ir passando as fases. Pelo menos os comandos são simples e respondem bem, o que salva o game do desastre total. Fique com o clássico do Mega.
Nota - 3,0

(PST) Cruzaders of Might and Magic

Ação, da 3DO, 1 jogador

Durante a era medieval, o mercenário Drake luta incansavelmente contra o maléfico Necros, uma demoníaca criatura que dizimou o vilarejo natal do herói quando ele ainda era uma criança. Este é um ótimo jogo de ação, com algumas pitadas de RPG. Durante suas aventuras, Drake encontra uma série de itens, armas e magias que irão ajudá-lo em sua jornada. Como todo bom RPG, é preciso conversar bastante com as pessoas para conseguir informações e cumprir determinadas missões. O visual, som e jogabilidade estão bons, e a diversão é garantida.
Nota - 9,0

Aperte Select para entrar em seu inventário

Aqui, pule rapidamente para a direita, fugindo da investida de Necros

Bastam dois toques no direcional para fugir dos tanques

Contra este chefe, pule as serras de fogo e contra-ataque

(PST) NHL Face Off 2000

Esporte, da 989 Sports/ Solworks, 1 ou 2 jogadores

O novo game da série está muito legal, mas sem novidades. Estão presentes todos os times da liga norte-americana de hóquei, e você escolhe se quer disputar uma única partida, um campeonato ou desafiar um amigo. O jogo está bem rápido e a constante movimentação dos jogadores empolga bastante as partidas. Como em todo jogo de hóquei, as brigas também estão presentes. O som é ótimo, mas os gráficos poderiam ser melhores.

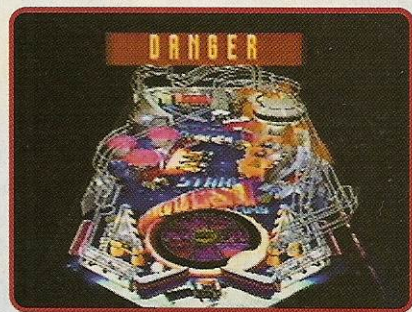
Nota - 8,5

Tente bater para o gol pela diagonal. O goleiro quase sempre engole seus tiros assim

(PST) Tilt

Pinball, da Virgin/NMS, 1 a 4 jogadores

Este é especial para quem curte o bom e velho pinball. São seis máquinas bem bacanas, com motivos como circo, era medieval e fantasmas. Todas têm um ótimo visual, mas infelizmente a posição em que aparecem na tela não é das melhores: em certos momentos fica difícil a visualização dos flipers, o que dificulta rebater a bolinha. O som está muito bom, e o visual tem um detalhe interessante: dependendo do ponto em que você acerta a bolinha, rolam umas animações bem legais.

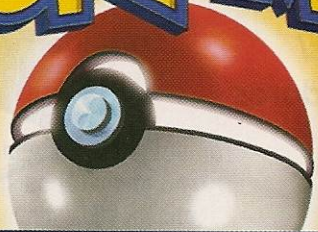
Nota - 8,5

Usando o direcional você pode balançar a máquina. Tome cuidado se aparecer a mensagem "Danger"

(PST) Hydro Thunder

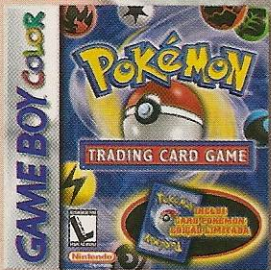
Corrida, da Midway, 1 ou 2 jogadores

Depois de arrasar no Dreamcast, Hydro Thunder deságua no Playstation. O game não é fácil. Para vencer é preciso ter um bom controle de sua lancha e tentar não perder nenhum dos turbos que surgem pela pista. São quatro modos de jogo e no início do game apenas três lanchas estão disponíveis. Outras vão se liberando conforme você vence os campeonatos. A velocidade do game está muito boa, mas os gráficos poderiam estar mais caprichados.

Nota - 8,0

Em Long Island, passe por dentro da primeira cachoeira para pegar 2 turbos

NENHUM MESTRE POKEMON PODE FICAR SEM ESTE GAME!

3x R$ 33,00

INCLUI CARD POKÉMON EDIÇÃO LIMITADA

POKÉMON TRADING CARD GAME COLOCA VOCÊ EM UMA ALUCINADA AVENTURA POR UM MUNDO EXÓTICO. EQUIPADO COM UM MODESTO BARALHO E AS SÁBIAS PALAVRAS DO DR. MASON, VOCÊ CONSEGUIRÁ MELHORES CARTAS COMBATENDO E DERROTANDO UMA PERIGOSA SÉRIE DE RIVAIS. POKÉMON TRADING CARD GAME TRAZ INÚMEROS CARDS QUE FIZERAM A FAMA DO CARD GAME, ALÉM DE CARDS EXCLUSIVOS NÃO ENCONTRADOS EM NENHUM OUTRO LUGAR – AO TODO SÃO MAIS DE 200 CARDS! -
AS MECÂNICAS DE JOGO SÃO AS MESMAS DO CARD GAME E VOCÊ PODE ATÉ JOGAR CONTRA UM AMIGO USANDO O CABO GAME LINK.

- Versão em video game de Pokémon Trading Card!
- Jogo simultâneo para dois jogadores com o uso do Cabo Game Link!
- Mais de 200 cards; alguns deles, exclusivos!
- Compatível com Game Boy Color, Game Boy Pocket e Game Boy Classic!

RIDGE RACER 64

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM

OS POKÉMONS EVOLUÍRAM. E VÃO LUTAR NO SEU N64!

3x R$ 66,33

TARZAN

3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS 9

3x R$ 49,

COMMAND & CONQUER

3x R$ 43,00

QUAKE 2

3x R$ 46,

A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO

3x R$ 56,33

CASTLEVANIA

3x R$ 49,

MISSÃO IMPOSSÍVEL

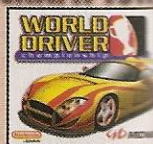
3x R$ 43,00

MARIO KART

3x R$ 43,

YOSHI'S STORY

3x R$ 43,00

WORLD DR CHAMPIONS

3x R$ 49,

THE LEGEND OF ZELDA
3x R$ 46,33

POKÉMON SNAP
3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64
3x R$ 73,00

MARIO PARTY 2
3x R$ 56,33

TOY STORY 2
3x R$ 56,33

MARIO PARTY
3x R$ 46,33

RESIDENT EVIL
3x R$ 43,00

RAYMAN 2
3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI
3x R$ 56,33

SHADOW MAN
3x R$ 49,67

NINTENDO 64
GRÁTIS 1 GAME SURPRESA
3x R$ 183,00
OU EM 10x R$ 66,01

Nintendo by gradiente

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

Preços válidos até 31/05/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês.

FIGHTERS DESTINY
BODY HARVEST
MULTI RACING CHAMPIONSHIP
3x R$ 23,00 CADA

WIPEOUT 64
BIO FREAKS
MISCHIEF MAKERS
FORSAKEN
3x R$ 19,67 CADA

SOUTH PARK
TUROK 2
3x R$ 26,33 CADA

TUROK 2
COM CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$ 43,00

A LENDA DE ZELDA
3x R$ 29,67

F-ZERO
3x R$ 29,67

INTERNATIONAL SSTAR SOCCER
3x R$ 23,00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 35,95
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (0**11) 7266-7777

CÓDIGO NA05A

A ameaça continua

Ajude Gabriel Logan a enfrentar novamente o perigoso vírus Syphon Filter

Humberto Martinez

Você, que arrancou os cabelos ajudando Gabriel Logan a impedir que terroristas usassem o perigoso vírus Syphon Filter para dominar o mundo, prepare-se: o problema ainda não acabou. O vírus foi reproduzido e novamente Gabe se vê às voltas com a ameaça. Para piorar a situação, o agente descobre traidores dentro de sua própria equipe e Lian Xing, sua companheira de aventuras, foi contaminada pela arma biológica. A missão agora é ainda mais perigosa. Além de evitar que o vírus seja vendido para grupos terroristas, Gabe precisa achar um antídoto para salvar sua amiga. É uma missão quase impossível, mas a dupla recebeu uma ajuda extra: a ex-espiã Teresa Lipan.

Nesta nova aventura você se alterna no comando de Gabe e Lian. São vinte fases repletas de ação e com alto desafio. As missões são difíceis e muito complexas. Seus inimigos também não são nada fáceis de bater. Além de atirar rapidamente ao menor sinal de movimento, geralmente eles chamam reforços para complicar ainda mais a briga. Mas não se preocupe, basta acompanhar nosso roteiro detalhado e deixar James Bond morrendo de inveja.

Segurando R1, você trava a mira em um adversário e pode atirar enquanto corre

Syphon Filter 2

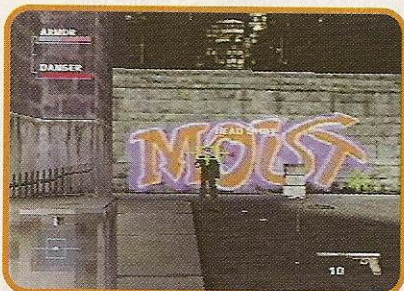
Ação

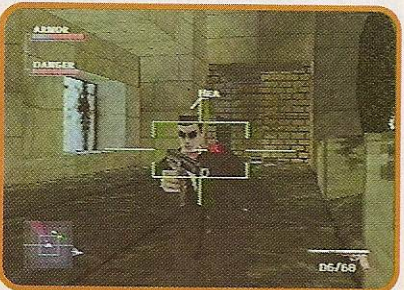
Fabricante ■ 989 Studios

Gráficos	9,5
Som	9,5
Jogabilidade	9,5
Diversão	10
Nota final	9,6

Muitos de seus inimigos só miram na sua cabeça. Ao ver a mensagem "head shot" sobre você, role pelo chão e procure abrigo

Em muitas fases você deve passar despercebido pelos guardas. Ande segurando X para ser silencioso

Em certos momentos não é necessário usar força mortal. Você também tem armas atordoantes como o Hand Taser, a Crossbow ou a Tear Gas Launcher

Se o inimigo estiver usando colete, ou você o acerta até perfurar a proteção ou mira em pontos desprotegidos, como cabeça e pernas

A melhor técnica para eliminar inimigos perigosos é a seguinte: fique escondido atrás de algum lugar que sirva de abrigo...

... segure L1 para acionar a mira e aperte R2 ou L2 para se deslocar para o lado e atirar. Se errar, solte os botões para se proteger

Guia passo a passo

Colorado Mountains

Agente operante: Gabe Logan

Find Chance and the Transpoder Locator - Controle sua queda e aterrisse próximo aos seus companheiros. Escale o rochedo e siga-os através da caverna. Vire à direita e entre em outra caverna para encontrar Chance.

Reach high ground to get fix on the transpoder signal - Volte correndo para fugir do desmoronamento e siga escalando as rochas entre as duas cavernas. Ao lado de um sinalizador você encontrará alguns soldados: detone-os e suba na rocha mais alta para usar o Transpoder Locator.

Recover C4 - Cuidado com os inimigos que estão sobre as cavernas: use a M-16 para detoná-los. Volte ao início da fase e pegue os explosivos C4 no corpo de um dos seus amigos.

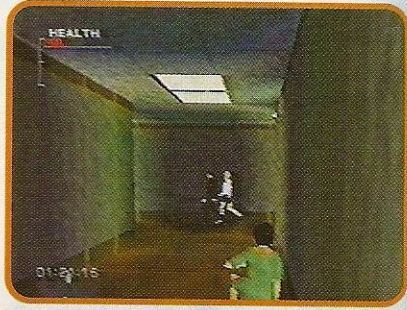
Clear Cave-in - Elimine os pára-quedistas e volte à caverna onde houve o desmoronamento. Use o C4 para explodir as pedras e atravesse a queda-d'água pela passagem de gelo à esquerda.

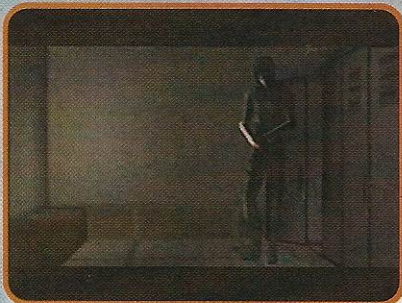
Take out snipers - Seguindo em frente você encontrará seus amigos emboscados por dois franco-atiradores. Converse com eles e faça o seguinte: quando eles pularem e começarem a atirar para distrair os atiradores, corra e se esconda atrás do ponto onde está o atirador da direita. Acerte-o pelas costas, contorne o local, suba e esconda-se atrás da caixa de granadas. Acerte o segundo atirador daí mesmo ou pegue as granadas, desça e jogue uma delas nele.

Defend GI's - Siga pelo caminho atrás do segundo atirador. Assim que você ouvir seus amigos gritando, volte correndo e detone todos os inimigos que apareceram.

Reach Highway - Continue pelo caminho anterior para assistir a uma animação e completar essa fase.

McKenzie Airbase Interior

Agente operante: Lian Xing

Find adrenaline booster - Você não pode ser vista pelos guardas de maneira alguma. Saia da sala, vire à direita e entre no corredor para ouvir a conversa da doutora Elsa. Fique no meio do corredor e espere até que ela passe. Corra e entre na sala onde a médica estava e pegue o Booster Shoot ao lado da maca.

Syphon Filter 2

Get Combat Gear - Siga pelo corredor que fica atrás desta sala, mas cuidado para não ser visto pelo guarda. Você ouvirá outra conversa. Espere até que as pessoas saiam para acionar o interruptor e abrir o vidro da parede. Siga pelo corredor com a placa "Exit" e espere até que o guarda vá embora. Passe agachado por baixo da janela onde há outro guarda e entre na sala adiante para encontrar seu equipamento dentro de um armário.

Escape holding facility - Após a animação, entre sorrateiramente na sala de vigia e use a arma Hand Taser para nocautear o guarda. Acione o interruptor ao lado e corra para passar pela porta de saída antes que ela se feche. Esconda-se na bifurcação ao lado, espere o guarda passar e use o Taser nele. Siga com cuidado pelo corredor para completar a fase.

Interstate 70

Agente operante: Gabe Logan

Obtain Weapons while Chance distract guards - Enquanto Chance distrai os seguranças você tem de correr pelo túnel, fugir dos guardas e pegar as armas na traseira do caminhão. Agora volte e detone todos os inimigos que ameaçam Chance. Volte ao túnel, entre pela primeira porta e pegue o Binoculars. Há dois tanques de guerra obstruindo seu caminho.

Use Grenades to cut tunnel power - Chance vai atrair os guardas e se entregar. Enquanto isso, siga por trás do caminhão e pegue as granadas na traseira dele. Volte correndo e use-as para explodir os geradores de energia próximo ao local onde você pegou os Binoculars. Como só você tem equipamento para enxergar no escuro, fica fácil eliminar os guardas que saírem dos tanques.

I-70 Mountain Bridge

Agente operante: Gabe Logan

Find silenced weapom - Você tem dois minutos para impedir que a ponte seja destruída. Siga pela estreita passagem à sua direita e pendure-se na ponte para não ser visto. Após passar pelos guardas, suba e pegue o equipamento no caminhão no meio da ponte. Cuidado para não ser visto.

Quietly eliminate comander - Volte ao início da ponte e jogue uma Gas Grenade no oficial para acabar com as chances de detonarem a ponte.

Disarm 4 C4 charges - Pendure-se novamente na lateral da ponte e caia para a estrutura abaixo. Use a Silenced Sniper Rifle para eliminar os guardas que estão vigiando as bombas. Só assim você consegue se aproximar e desarmá-las.

Rescue Captured GI's - Suba para a ponte e elimine os guardas. Entre cautelosamente no túnel e use o Binoculars para ver onde estão os guardas e os reféns. Use o Silenced Sniper Rifle ou a M-16 para detonar os guardas e resgatar os prisioneiros. Siga pelo túnel e acabe com os inimigos que surgirem para conduzir seus companheiros em segurança.

McKenzie Airbase Exterior

Agente operante: Lian Xing

Locate a Silenced Weapon - Aqui você não pode ser visto de modo algum ou os guardas soam o alarme. Esconda-se atrás dos arbustos e use o Hand Taser para fazer seus inimigos desmaiarem. Aproxime-se do soldado ao lado do caminhão e o ponha para dormir também. Pegue a Silenced Sniper Rifle no caminhão.

Eliminate agency pilot - Derrube o guarda na calçada e suba pela caixa para o telhado. Pule para o chão: um guarda ouvirá o barulho e virá investigar. Siga pelo lado oposto ao dele e suba pelas caixas para passar pelo segundo guarda. Mais à frente você encontrará Morgan conversando. Volte e espere o guarda passar para seguir em frente. Acione o interruptor ao lado do portão do galpão para chegar ao avião. Use a Silenced Sniper Rifle para detonar o piloto que está na cabine.

Sabotage Agency Plane - Vá embaixo do avião e examine seus componentes para sabotá-lo.

Get information from Holman - Saia do galpão, esconda-se atrás das caixas e siga pela direita. Atire no holofote para não ser detectado. Pendure-se no caminhão que passar para evitar os guardas e desça na entrada do próximo galpão. Siga Morgan e esconda-se atrás do caminhão até que o guarda passe para correr atrás de Morgan.

Creat distraction to enter tower - Após o interrogatório, volte e detone o guarda atrás do caminhão. Siga para o outro galpão, espere o guarda se aproximar e derrube-o. No pátio, acerte um tiro no holofote e vá se escondendo atrás das caixas para chegar ao guarda e pegá-lo. Siga até o caminhão, examine sua cabine para ligá-lo e distrair os guardas. Corra e entre na torre.

Get transpoder frequency - Desça pelo elevador e siga por trás dele para pegar um guarda de surpresa. Use o Hand Taser no outro guarda também e examine o interruptor na parede.

Steal chapper - Suba e fique ouvindo a conversa de Falkan. Quando ele for embora, nocauteie o guarda, vá atrás dele e o ponha para dormir também. Agora é só roubar o helicóptero que está dando sopa.

Colorado Train Ride

Agente operante: Gabe Logan

Nesta fase seu único objetivo é pular pelos vagões do trem e se manter vivo. Há muitos inimigos durante o caminho. Tome cuidado com os que lançam granadas.

Colorado Train Race

Agente operante: Gabe Logan

A situação é a mesma da fase anterior, só que a encrenca é maior: você tem oito minutos para detonar seus inimigos e chegar no vagão principal do trem.

C-130 Wreck Site

Agente operante: Gabe Logan

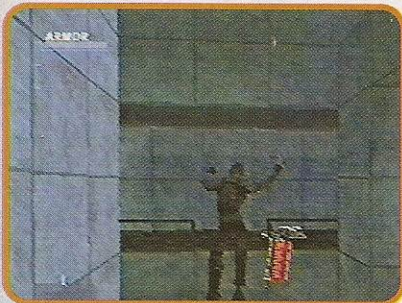
Find data disks in tail of airplane - Pegue a Sniper Rifle na caixa embaixo da asa do avião e use-a para detonar seus inimigos. Na cauda do avião você encontrará uma caixa: pegue os disks dentro dela.

Retrieve data disks from Archer - Agora você deve voltar ao início da fase. Vá se escondendo atrás dos destroços e usando o Sniper Rifle contra os guardas. Archer está pendurado no helicóptero. Derrube-o com o Sniper Rifle.

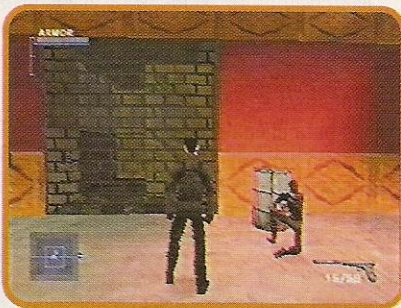
Pharcon Expo Center

Agente operante: Gabe Logan

Plant decoy to destract Mogan's guards - Nesta fase você pode ser visto apenas pelos guardas de terno, nunca pelos soldados de uniforme branco. Você também não pode matar ninguém, use apenas o Hand Taser ou a Crossbow. Após detonar dois guardas, esconda-se atrás das caixas e enfrente os guardas na rampa. Entre pelo duto de ventilação. Há mais guardas em frente. Suba nas caixas e pule para a passarela para encontrar outro duto de ventilação. Entre, destrua a grade e use a Crossbow para acertar o soldado.

Desça e esconda-se junto à parede. Quando os guardas se afastarem, derrube os dois com o Hand Taser. Suba nas caixas e desça atrás do soldado que está vigiando a porta. Coloque os outros três para dormir. Suba nas caixas, acerte o guarda com a Crossbow e pule para o andar de cima. Entre pelo duto de ventilação, detone os guardas pelo caminho, elimine mais alguns na rampa e desça pelas caixas. Siga com cuidado e derrube os guardas restantes para colocar o C4 no meio dos pilares.

Sneak in the Ancient China Exhibit via ventilation shaft - Abra o duto sobre a caixa e suba. Tome cuidado com as granadas, passe rapidamente para evitá-las. Desça e use o Taser nos soldados. Na próxima sala, esconda-se atrás das primeiras caixas e use a Crossbow quando o soldado passar perto. Acerte-o de modo que ele caia atrás do pilar. Entre pelo duto de ventilação. A sala seguinte está totalmente escura, você pode distribuir choques à vontade. Chegando na sala da ruína, esconda-se e acabe com os guardas que aparecerem. Suba na pedra mais baixa e siga pulando sobre as ruínas para chegar ao duto que o levará ao final da fase.

Morgan

Agente operante: Gabe Logan

Stop Morgan before he destroys the museum - Morgan está instalando bombas para acabar com o museu. Suba a escadaria e siga pela passagem para encontrar Morgan e a primeira bomba. Proteja Teresa enquanto ela desarma a bomba. Quando ela terminar, siga-a até a próxima. Vocês têm um minuto para desarmar cada bomba, portanto seja rápido e proteja sua amiga. Após desativar a terceira bomba, volte rapidamente para a ala principal para encontrar Morgan.

Você não pode revidar os ataques dele de jeito nenhum, fique correndo em volta da estátua para evitar suas granadas. Somente quando Teresa desarmar a última bomba você poderá enfrentá-lo. Fique escondido atrás de alguma caixa e mire sempre na cabeça. Quando ele aparecer, atire imediatamente.

Moscow Club 32

Agente operante: Lian Xing

Pursue Gregorov - Depois da confusão dentro da danceteria, vários guardas virão em seu encalço. Detone o cara na sua frente e os três que aparecem logo abaixo. Esconda-se atrás dos balcões e pilares e vá acertando os inimigos. No final do caminho, entre pelo duto de ventilação ao lado da máquina de salgados. Na entrada do bar tem um cerco policial. Acabe com os caras que estão atirando na polícia, corra para o balcão e acione a alavanca para abrir uma passagem secreta ao lado.

Dentro dos caminhos subterrâneos você não pode acertar os policiais, somente os homens de branco. Chegando ao banheiro, suba no armário e atire na janela para fugir.

Moscow Streets

Agente operante: Gabe Logan

Pursue Gregorov - Você deve seguir Gregorov, mas faça isso com muito cuidado, ele não pode perceber. Detone o atirador de granadas sobre o telhado e os bandidos na rua. Ao ser cercado pela polícia, volte correndo até a entrada do bar e pegue a Tear Gas Launcher no carro de polícia. Volte e use-a nos policiais. Siga pelo beco e role para a bifurcação para fugir do carro que vem em sua direção.

Suba no carro e passe pelas chamas para subir ao telhado. Desça no beco e pendure-se na barra de ferro para não ser atropelado. Fique do lado oposto ao de Gregorov, corra e proteja-se atrás dos carros. Vá fazendo isso até chegar à entrada do parque.

Volkov Park

Agente operante: Gabe Logan

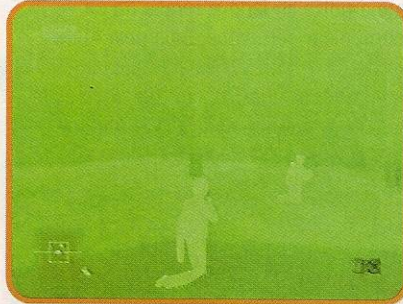
Pursue Gregorov - Agora a perseguição ficou ainda mais difícil, pois o parque está cheio de agentes. Evite se aproximar de Gregorov e vá detonando os bandidos da seguinte forma:

Primeira parte - Esconda-se atrás das árvores para evitar os disparos e siga pela lateral direita do parque até chegar em segurança ao esconderijo de Gregorov.
Segunda parte - Detone os guardas na passagem e o homem com granadas atrás da estátua.
Terceira parte - Aproveite a escuridão para encontrar um bom ponto onde você poderá eliminar todos os agentes.

Quarta parte - Elimine o agente mais próximo da cerca e pegue o Sniper Rifle. Esconda-se atrás das árvores e use-a para detonar os atiradores.
Quinta parte - Ao chegar próximo da ponte, um grupo de agentes vai surgir. Nem pense em enfrentá-los de frente. Siga pela passagem à esquerda da ponte, proteja-se e detone-os por baixo da ponte.

Gregorov

Agente operante: Lian Xing

Capture Gregorov alive - Esconda-se e não atire em Gregorov: você deve capturá-lo vivo. Use a Sniper Rifle para destruir as quatro lâmpadas da área e deixá-lo na escuridão. Aproxime-se devagar e use o Hand Taser.

Aljir Prison Break-in

Agente operante: Lian Xing

Protect Prisioner - Use a Crossbow para derrubar o guarda antes que ele vá falar com a mulher. Espere ela se afastar e siga pela direita. Use o Taser para derrubar o guarda, volte correndo e entre pela passagem para pegar os dois guardas pelas costas e salvar a prisioneira. Esconda-se atrás do pilar e espere o guarda passar.

Siga o guarda. Quando ele entrar na cela use o Taser nele. Espere o outro guarda se afastar e siga em frente. Há quatro guardas conversando. Quando dois deles forem embora, vá sorrateiramente e pendure-se no chão da passarela para passar pelos guardas.

Protect 2nd Prisioner - Entrando na nova ala você verá uma guarda espancando uma prisioneira. Vá até lá e use o Taser para derrubá-la.

Shut off Prison Power - Siga pela passagem no corredor e espere os dois guardas se afastarem para descer pelo elevador. Siga em frente e volte assim que outros dois guardas surgirem. Esconda-se no poço do elevador. Quando houver uma brecha, suba e passe com cuidado por trás deles. Espere o próximo guarda olhar para o outro lado e use o Taser nele. Fique escondido atrás do pilar e, quando o guarda passar, vá bem devagar até o portão. Quando outra pessoa abri-lo, espere que ela saia e entre agachado. Use o Taser no guarda. Abra a porta da direita e fique escondido para acertar com a Crossbow o guarda que aparece. Agora você tem 1 minuto e 20 segundos para chegar até a sala de força, desativar a energia e salvar Gregorov. Use a Crossbow para eliminar os guardas pelo caminho.

Aljir Prison Escape

Agente operante: Lian Xing

Find Gregorov - Logo que começar a fase, abaixe-se para escapar do tiroteio e tome cuidado com o guarda que aparece atrás de você. Detone os caras no telhado e suba pela escada. Assim que arrombarem a porta, volte correndo e

procure abrigo para atacar os dois. Siga em frente para encontrar Gregorov.

Incapacitate hostile prisioners - Você deve proteger Gregorov: ao chegar na passarela das celas, entre e saia rapidamente para não ser vítima dos atiradores de elite. Gregorov vai jogar uma granada de gás e assim vocês poderão passar em segurança. Atire na trava eletrônica da porta. Você vai deparar com duas perigosas e bem armadas prisioneiras. Você não pode matá-las: volte e siga pelas celas à direita. Elimine o guarda no final e pegue a arma Tear Gas Launcher que ele deixa. Volte e use essa arma na dupla para fazer com que elas desmaiem.

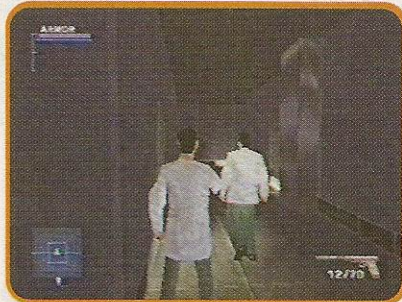
Reach escape point - Elimine todos os guardas e volte para chamar Gregorov. Continue em frente detonando os guardas até sair do presídio. Desvie da luz dos holofotes e passe por trás dos guardas. Suba pelo elevador da torre e use o Hand Taser nos vigias. Quando vocês forem avistados pelos guardas, corra em frente para conseguir escapar.

Agency Bio-Lab

Agente operante: Gabe Logan

Penetrate security net - Saia da sala, vire duas vezes à direita e entre pela porta C3. Passe andando para não chamar a atenção do guarda. Após a rampa, vire à direita e siga escondendo-se atrás das caixas para evitar os guardas. Passe pela porta A1 e pegue a faca sobre a maca. Vá até a porta ao lado e Teresa irá se comunicar com você. Saia pela outra porta A1 e entre na sala para examinar o computador. A porta em que você estava anteriormente irá se abrir, vá até lá.

Retrieve Gear - Entre pela sala da direita e pegue o Combat Gear no armário. Detone os cientistas desta sala, ou um deles vai tentar denunciá-lo. Use o Sniper Rifle para eliminar os dois guardas que estão vigiando a cela de Ramirez.

Access vents to Gershon's office - Saia pela próxima porta no andar superior. Aproxime-se da câmera de segurança e aperte ▲ para desativá-la. Siga pela porta A3, continue pelo corredor A4 e vire à esquerda para eliminar dois guardas e desativar mais uma câmera. No corredor você encontrará o duto de ventilação que o levará ao escritório de Gershon.

Find Gershon - Desça no escritório e converse com Gershon. Siga-o e acabe com o cientista que tenta correr para alertar os guardas.

Install cellular modem - Chegando ao laboratório, examine todos os computadores. Em um deles vai aparecer a mensagem "Data Uplink". Pressione ▲ para instalar seu equipamento. Corra para trás do maior computador e proteja-se dos atiradores.

Find Chance - Volte para a cela de Ramirez e siga pela porta lateral. Passe pela porta B1 e acabe com os cientistas. Há um cientista em uma sala com vidros à prova de bala. Corra até lá e acione o interruptor para encher o local com gás venenoso.

Find Elsa - Siga em frente e elimine mais uma guarda. Após a conversa você terá de acabar com o cientista. Entre pelo duto para ouvir outra conversa de Elsa.

Follow Elsa to synthesis Lab - Acerte o cientista antes de sair do duto e siga para o laboratório.

Agency Bio-Lab Escape

Agente operante: Gabe Logan

Escape Lab - Nesta fase há vários agentes que usam uma superarmadura. O único jeito de abatê-los é com explosões das granadas M-79. Logo no início, atire nos recipientes sobre a mesa para detonar o agente blindado. Saia da sala e siga pela direita. Entre pela porta A3 e corra para a sala onde você foi aprisionado no início da fase anterior. Entre pelo duto de ventilação e pegue o equipamento no armário da sala ao lado. Entre pelo outro duto.

Use a M-79 para detonar os soldados blindados. Siga pela porta A1 e suba por outro duto. Salte no buraco para pendurar-se no duto abaixo. Pegue mais munição de M-79 e detone todos os blindados. Suba, examine o computador dentro da sala, saia e corra para o elevador à esquerda.

New York Slums

Agente operante: Gabe Logan

Atire no cadeado da porta da loja "Pawn Shop" para entrar. Suba na caixa que está no beco e pule para o telhado. Desça sobre o toldo e caia na rua seguinte.

Active Sprinkler system to clear passage into main floor - Após acabar com todos os inimigos, entre no prédio em chamas e caia pelo chão rachado. Acione o interruptor ao lado, suba e entre pela passagem que o sistema anti-incêndio liberou.

Eliminate 2 Snipers - Cuidado com as vigas que estão desmoronando e com os inimigos escondidos. Os atiradores estão bem protegidos, tome cuidado para eliminá-los.

Rescue SWAT officers - Volte para a rua e siga pelo beco. Deixe o oficial ver você e esconda-se novamente. Espere alguns momentos e um furgão vai atropelar o agente. Siga para a próxima rua e converse com a agente da SWAT. Esconda-se atrás do canteiro e elimine os dois atiradores nas janelas para abrir caminho para ela.

Clear Sniper Nest - Entre no prédio e acabe com os outros atiradores.

New York Sewer

Agente operante: Gabe Logan

Eliminate Stevens - Siga Teresa pelo esgoto e detone quem aparecer em seu caminho. Chegando ao fim da linha, volte e não perca tempo acabando com os guardas: atire e corra sem parar seguindo pela esquerda para chegar à sala de bombeamento d'água. Acione a válvula e volte até Teresa. Ao subir pela escadaria que leva ao estacionamento, tome cuidado com os atiradores escondidos nas curvas.

Procure um local seguro no estacionamento e acabe com os atiradores que surgem. Teresa vai aparecer perseguindo Stevens, cerque-o e assista à conversa. Fique atento: quando ele tentar pegar sua arma, atire.

Finale

Agente operante: Gabe Logan

Gabriel finalmente descobre quem está por trás de toda a conspiração. O bandido surge em uma armadura blindada. Corra e role pelo chão para fugir dos seus disparos. Atraia o vilão para um lado do helicóptero e role por baixo da cauda. Pegue a arma AUS-Shotgun na caixa dentro do helicóptero. Corra e atraia o bandido para perto da hélice da cauda do helicóptero. Atire repetidamente para jogá-lo contra as hélices e acabar de uma vez por todas com seus problemas.

DESAFIO:
Este mês *Ação Games* completa 9 anos. **O que há de comum entre esta edição e o número 139, quando comemoramos nosso 8º aniversário?** Envie suas cartas para a redação. Os cinco primeiros leitores que acertarem vão receber uma camiseta Ação Games.

Prepare-se para o

São quatro CDs de uma aventura empolgante, no qual você escolhe o fin

Ronaldo Testa

Inovador, cheio de ação, enigmas e desafios. Assim é Fear Effect, um dos melhores lançamentos do ano até agora. Em uma versão futurista de Hong Kong, você comanda um trio de mercenários contratado para resgatar a filha de um poderoso empresário da cidade. Especialista em infiltrações, a equipe acaba descobrindo que quem está por trás do seqüestro é uma misteriosa seita demoníaca chamada Shan Xi.

O jogo é todo cheio de quebra-cabeças, alguns deles bem trabalhosos e complicados. Você vai precisar de muita paciência para desvendar os segredos, pois até os que parecem simples dão uma certa mão-de-obra para solucionar. Salve seu progresso sempre, pois a menor vacilada significa o fim da aventura. Todo o visual do jogo mistura o traço típico de desenhos animados japoneses com cenários de computação gráfica muito bem elaborados. O resultado é bem legal, as animações se misturam às cenas do jogo de uma maneira surpreendente. A jogabilidade está muito boa, com comandos simples de usar. O som dá um clima de suspense todo especial para a aventura.

O game vem em 4 CDs, mas apesar de longo a trama bem bolada prende sua atenção do início ao fim, garantindo a diversão. Acompanhe nosso roteiro detalhado e encare os fantasmas e demônios de Fear Effect sem medo algum.

Fear Effect

Ação/Aventura

Fabricante ■ Eidos Interactive

Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	10
Diversão	10
Nota final	10

Comandos

R1 - Correr
R2 - Agachar
L1 - Virar 180°
L2+Direcional - Cambalhota
Triângulo - Botão de ação: abre portas/escolhe armas
● ou ■ - Menu de armas e itens

resgate

Os personagens

Conheça melhor a equipe que você comanda durante o jogo:

Hanna Tsu-Vachel

Idade - 24 anos
Local de nascimento - Província de Shan Xi
Arma preferida - Pistola 9mm.
Crescida e treinada em uma província militar, Hanna se tornou uma agente especialista em operações especiais e perita em infiltrações. Conhece diversos dialetos da república chinesa e adora macarrão com queijo.

Royce Glas

Idade - 34 anos
Local de nascimento - Califórnia, EUA
Arma preferida - Rifle Assault Glas é um ex-militar muito condecorado. É um sujeito durão que não liga para o tipo de roupa que veste e faz qualquer coisa por um dinheiro a mais em sua conta. Adora passar os fins de semana em Montreal.

Jacob "Deke" Decourt

Idade - 37 anos
Local de nascimento - Christchurch, Austrália
Arma preferida - Shotgun e Rifle WPS
Velho amigo de Glas, Deke é especialista em explosivos e armas. Muito agressivo e quase psicótico, comete ações sem explicações. Adora caçar fantasmas e demônios, e pretende montar um time de futebol quando acabar esta missão.

Primeiro CD

Você inicia a aventura na pele de Hanna. Após pousar a nave e conversar com Glas, acione o botão na parede do lado direito e uma grande porta se abrirá.

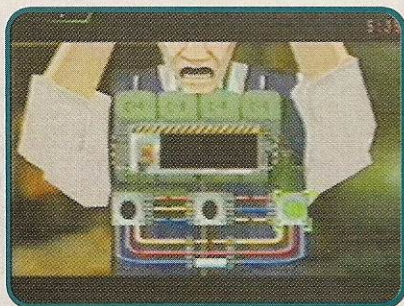
Elimine todos os inimigos e siga em frente até encontrar uma janela de vidro ao lado de uma escada. Atire na janela e entre em uma sala, onde encontrará um fusível (fuse). Acione a alavanca, saia pela janela e suba na escada ao lado para acionar a válvula.

Desça pela escada da direita e encontre a Gate Key. Siga em frente, use-a no portão trancado e entre. Elimine dois inimigos. Um deles deixará o Red Key Card, que abre as portas vermelhas.

Use-o na próxima porta.

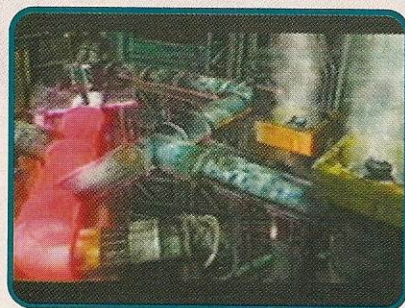
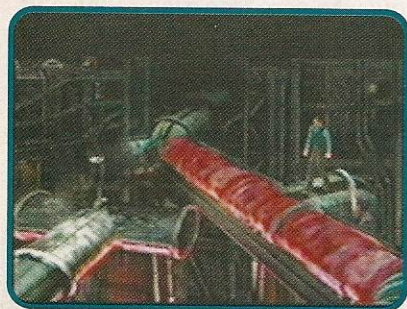
Fear Effect

Entre na sala e acabe com o inimigo. Não é possível ainda abrir os dois armários trancados. Examine o computador e após a animação siga pela porta à sua esquerda. Logo em frente há um elevador desativado. Ignore-o, siga em frente e detone os cinco inimigos com a Machine Gun Pistol. Continue em frente e chegue a um depósito onde está a Locker Key. Pegue-a e volte até a sala com os dois armários trancados. Use a chave para abri-los e apanhe a Blue Key Card (que abre as portas azuis) e outra pistola.

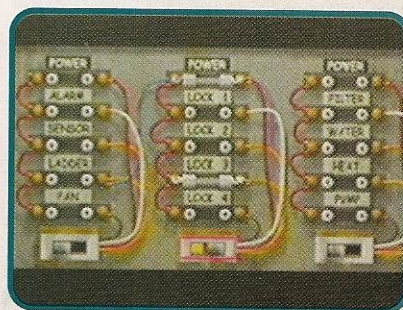
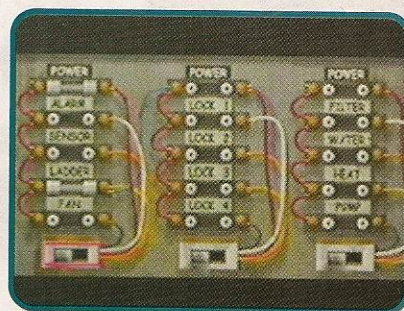
Volte pelo caminho do elevador desativado até encontrar um painel de fusíveis. Use o fusível que possui. Volte para o elevador, que agora está funcionando. Apanhe o elevador e, ao sair, siga para a esquerda para pegar o Wire Cutter (alicate de corte). Siga em frente, ignore a porta trancada e continue até encontrar uma porta que se abre com o Blue Key Card. Dentro você encontrará Jin amarrado a uma bomba.

Para desativá-la, use o alicate: primeiro coloque o cursor sobre o botão laranja e corte os fios vermelho e amarelo. Agora mude para o botão roxo e corte os fios vermelho e azul. Por fim, mova o cursor para o botão verde e corte os fios azul e amarelo. Depois da animação, volte até a porta que estava trancada e use a bomba C-4 para destruí-la. Entre e suba a ladeira até o andar de cima. Siga em frente até a escada.

Desça e você sairá no outdoor do lado de fora do prédio. Entre pela direita e cuidado com o próximo bandido, que é muito forte. Para detoná-lo mais facilmente faça o seguinte: fique na entrada e espere que ele apareça na sua frente. Dê alguns tiros e faça uma cambalhota para a direita. Dê a volta no painel e repita a operação. Faça isso até ele cair. Após derrotá-lo, apanhe a Sign Key e use-a no painel com signos logo à frente.

Use as mesmas letras do outdoor. Após isso, aperte X sobre cada uma delas para confirmar e assista à animação mostrando Hanna ser capturada. Agora você joga com Glas, que está sendo atacado por helicópteros. Corra e suba as escadas, tome cuidado com o fogo e não se esqueça de equipar suas armas. Você está novamente no início do jogo. Ao encontrar a segunda escada, não suba tudo: espere o helicóptero parar de atirar e só depois termine de subir. Desça por uma outra escadinha logo em frente. Você avistará uma caldeira prestes a explodir.

Procure um pedaço de cano que está no meio dos destroços e use-o na caldeira.
Assista à animação, dê dois passos para trás e atire na caldeira. Ela vai explodir, lançando Glas longe. Ao cair, o barulho irá distrair o guarda que detém Hanna. Ela vai aproveitar o momento e dominá-lo. Você passa a controlar a garota. Pegue a faca que caiu no chão e elimine o atirador de elite. Agache para não ser atingido pelos tiros e após vencê-lo siga em frente até encontrar o Sr. Lam. Hanna será capturada outra vez.
Seu comando volta para Glas, que irá acordar do tombo com uma tremenda dor de cabeça. Você está sobre um monte de canos quentes.

Espere até a coloração vermelha dos canos sumir e corra para o ponto brilhando.

Mova a válvula, volte pelos mesmos canos por onde veio e siga até chegar ao ponto da foto acima. Espere até os canos esfriarem e siga para cima. Você sairá no topo do prédio e deverá encarar o helicóptero. Atire na corda com sua pistola, e as bandeiras irão voar direto para a turbina dele. Corra para a esquerda e entre em uma nova área, que também tem bandeiras penduradas. Atire novamente na corda para que elas também voem para a turbina do helicóptero. Começa uma animação e Glas entra no prédio. Siga até o local onde você pegou o alicate de corte e elimine os dois atiradores. Um deles deixará um rifle, equipe-o e volte. Você encontrará mais 10 inimigos, elimine todos e suba a ladeira. Desça a escada e assista a mais uma animação. Agora você deverá enfrentar outro helicóptero, que tem sempre o mesmo padrão de ataque: atira primeiro no meio e depois do lado esquerdo. Tenha cuidado e acabe com ele. Agora é só curtir a animação que encerra a primeira parte do jogo.

Segundo CD

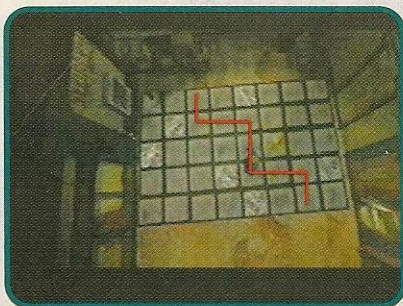
Hanna e Glas tomam o helicóptero e seguem para a China, onde encontram Deke. O trio ruma para o Fishing Village (vilarejo de pescadores), onde são recebidos por um monte de zumbis. Você está no comando de Hanna: siga em frente e vire à direita para achar uma pistola. Volte até começar uma animação. Seu comando troca para Deke. Corra atrás de Glas até começar outra animação. Você será cercado por zumbis, acabe com todos para ver uma nova animação. Agora você comanda Glas, que está em cima de uma ponte em chamas. Espere o fogo se apagar para poder passar, mas seja rápido porque o fogo se reacende rapidamente.
Começa uma outra animação e você volta a controlar Hanna. Siga em frente, e ao chegar a uma bifurcação, vá pela esquerda até uma casa abandonada. Elimine os dois zumbis. Um deles deixará a Po Mon Key. Pegue a chave e volte até a bifurcação. Vá pelo outro caminho até achar uma porta trancada. Use a chave e entre. Você encontrará uma velhinha muito assustada. Saindo da casa você verá o trem que seguirá para Clarcksville. Siga para a direita e encontre um soldado que lhe pegará de surpresa. Tire a toalha para distrair o rapaz, e Deke irá aparecer para dar um jeito nele.
O comando troca para Deke: entre na estação, elimine os soldados e procure por munição para a shotgun. Siga até encontrar o trem. Entre e enfrente um inimigo bem poderoso. Para vencê-lo, fique atrás do armário e, quando ele parar de atirar, role para o lado e mande bala. Vá repetindo estes movimentos até acabar com ele. Agora saia do trem e detone mais três soldados. Um deles deixará a chave da escada que está no lado esquerdo da tela.

Use-a para abrir uma caixinha de fusíveis. Desligue todos e coloque os três fusíveis na posição da foto. A escada irá se desprender. Mude para esta outra posição para que a escada desça.

Suba para as ferragens que sustentam o teto da estação e enfrente os zumbis com foices. Detone todos e assista à animação. Você agora comanda Glas. Elimine os zumbis e suba para a casa no alto da ponte. Volte para acabar com mais zumbis e assista à animação. O comando troca para Hanna, que está sem nenhuma arma de fogo. Selecione a faca e siga com o botão R2 apertado para que ela

ande silenciosamente. Vá para a direita e continue segurando R2 até chegar atrás do soldado. Espere até uma mira vermelha surgir no alto da tela e aperte X. Hanna irá desferir um golpe mortal no soldado. Pegue o rifle e fuja dando cambalhotas. Siga para a entrada da aldeia, detone os zumbis e pegue a Xi Mon Key. Vá para o outro extremo da ilha, onde há duas portas fechadas. Ambas se abrem com a Xi Mon Key. Vasculhe as duas casas para encontrar munição, duas armas e a Train Key (chave do trem).

Siga para o trem e use a chave neste ponto. Dentro você vai achar uma carta com o código do painel que está ao lado. Coloque-o do seguinte modo:
4N2B
422C
8000
Segue uma pequena animação. Você deve agora salvar Deke: aperte L1 para que ele se vire e depois coloque o cursor para cima e segure R1 para salvá-lo. Fim da segunda parte.

Terceiro CD

Após a animação, você está controlando Glas, que é capturado e preso na cozinha de um restaurante. Pegue o Cooking Oil (óleo de cozinha) e quebre o jarro que está ao lado. Isso irá chamar a atenção do guarda lá fora.

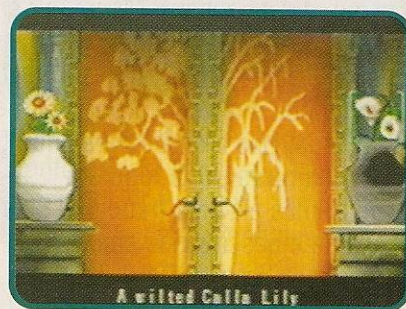
Você tem poucos segundos para ir até o centro da cozinha, onde não há os tampões, e despejar o óleo. O guarda vai entrar e escorregar no óleo. Saia e siga por um grande corredor até começar uma animação mostrando Deke e Hanna invadindo o restaurante. Hanna entra pela porta lateral e você passa a comandar Deke, que sobe até o telhado. Muito cuidado, pois ele é de vidro, e algumas placas estão trincadas.

Siga o caminho da foto para passar sem problemas.
Entre pela porta à sua direita e curta outra animação. O comando volta para Glas, que deve atravessar a cozinha. Cuidado com os cozinheiros que ficam jogando tomates um para o outro. Espere que eles fiquem de costas para passar. Mais à frente tem um outro cozinheiro matando baratas (eca!) e mais dois cuspindo no chão (eca de novo!). Novamente, espere que eles se virem para passar. Acione o botão vermelho no fim da cozinha e você estará livre. Agora é a vez de controlar Hanna. Entre na porta com o desenho de uma deusa e siga para a cozinha. Entre na porta em frente à casa das gueixas para trocar de roupa e vá para a sala onde estão as gueixas. Os soldados não irão lhe reconhecer. Vasculhe os quartos até achar Deke, a quem você passa a comandar.

Preste bastante atenção aos movimentos da dançarina na televisão, pois eles serão úteis mais tarde.Siga para o quarto com uma grande cama verde e uma penteadeira, apanhe a moeda e vá para o quarto com o armário verde e vermelho. Use a moeda para revelar uma sala de tortura secreta. Cuidado, pois o local é perigoso.

Para entrar, efetue a seqüência da foto no armarinho.

Entre na porta em frente e vasculhe as salas até achar a Elevator Key (chave do elevador). Volte ao elevador e desça. Você sairá em uma sala onde está a Wrench (chave de boca).
Volte e entre à direita para achar uma sala cheia de canos de vapor. Fique em frente a eles e use a chave de boca. O vapor irá cessar e você poderá apanhar a Madam Room Key. Apanhe novamente o elevador e suba. Use a chave na porta dupla vermelha e assista a outra animação. O comando volta para Glas, que está no meio de um tiroteio. Fuja e siga para a porta que dá acesso ao quarto das gueixas. Suba e elimine alguns inimigos para conseguir a Lounge Key. Ela abre a porta roxa. Entre e procure pelo quarto com uma garota em cima da cama. Prepare-se para mais um inimigo difícil de vencer. Fique dando cambalhotas sem parar, de um lado para o outro da cama.

Não fique onde o sinal vermelho aparecer pois é lá que o bandido irá atirar. Cuidado para não acertar a garota, ou o jogo termina aí mesmo. Após derrotar o soldado, entra uma animação e você passa a controlar Hanna. Elimine o guarda e entre na porta da direita para pegar o vaso branco. Siga pelo corredor e vasculhe os quartos novamente para pegar outra Lounge Key. Entre pela porta roxa e siga até a fonte para pegar uma flor. Volte e enfrente alguns inimigos.

Um deles deixará a Office Key. Agora procure pelo Black Vase (vaso preto) que está em um dos quartos das gueixas, sobre um armário. Pegue-o e siga para a porta dupla vermelha. Coloque os vasos nas seguintes posições: na esquerda, ponha o vaso branco com a Sun Flower e, na direita, o vaso preto com a Wilted Callaly. Aperte X para abrir a porta.

Após a animação que mostra a madame se transformando, siga para a cozinha, entre na sala para trocar de roupa e pegue a chave do freezer. Volte à cozinha, abra o freezer e entre pela porta verde para enfrentar mais um chefe. Para detoná-lo, pegue a boneca de papel e jogue no fogo. Quando ele se apagar, aproveite para atirar o máximo que puder. Faça isso três vezes e é o fim da terceira parte do jogo.

Quarto CD

Hanna irá cair em um buraco. Espere até que as rochas formem uma ponte para você e vá para a esquerda.

Passando a ponte você encontrará três casas, mas não há nada nelas. Vá pela direita até uma tocha que parece um candelabro apagado. Mais à frente há um portão com o desenho de três tochas acesas. Siga com a shotgun pronta. Vários zumbis voadores irão surgir. Elimine todos e pegue o Paper Gate. Volte e siga pela esquerda até uma sala com um monte de brinquedos e uma garotinha chorando. Saia e volte para o local das três cabanas, mas desta vez siga pela esquerda. Um raio atingirá a árvore. Vá até lá e use o Paper Gate. Um portão irá pegar fogo, volte e vá pela direita até encontrá-lo. Entre e apanhe o Paper Assault Rifle e a munição com a madame acorrentada. Ela lhe entregará uma boneca, que você deve levar até a garotinha que chorava. Vasculhe a penteadeira ao lado da criança.

O número-chave é o 5, e você

deve fazer a seguinte seqüência:
1º - Faça com que o | | | | | fique em baixo do 5 e aperte X. Agora coloque | e aperte X.
2º - Faça o mesmo com os números |, | | | | e | | | |.
3º - Depois repita com os números | | | | e | | |.
4º - Finalmente faça |, |, | | | | | e | | | |.
Assim você consegue a Stone Scroll que estava dentro do crânio da garotinha. Pegue-a e leve-a para a madame. Em troca, ela lhe dará um galho de árvore seco.

Volte para a árvore incendiada e use o galho nela. Você conseguirá uma espécie de tocha. Agora procure pelas três tochas que estavam apagadas: a primeira, um pouco depois da árvore incendiada; a segunda, ao lado das cabanas; e a terceira, no caminho da direita, logo após passar as cabanas.

Volte um pouco e você verá o portão com o desenho das três tochas acesas. Agora é possível passar por ele. Entre e detone alguns zumbis voadores para conseguir à Paper Gate Key. Logo mais à frente, um sujeito muito estranho lhe dará uma das metades da Stone Tree. Siga para a árvore incendiada e use a Paper Gate Key. Uma chave aparecerá na primeira cabana, aquela que tem um dragão chinês desenhado no tapete. Vá para o grande portão vermelho, um pouco depois da sala de brinquedos, e use a chave. Entra uma animação que vai lhe revelar uma grande surpresa.
Você passa a controlar Glas, que, decidido a encontrar Hanna, erra o caminho. Após entrar em um buraco, ele se vê frente a um dragão congelado e uma bifurcação. Na direita há somente uma porta trancada. Siga pela esquerda até achar a Moon Key e uma Paper Machine Gun. Volte e queime a Paper Machine Gun em uma tocha em frente à porta trancada. Use a chave para entrar. Há uma outra porta logo em frente mas ela está trancada. Siga adiante e desça pelos cipós até ver o fantasma de Deke. Siga-o até achar a Sun Key. Continue seguindo o fantasma. Suba nos cipós e ande até encontrar uma estátua de dragão. Converse com ela e continue no mesmo caminho. Após olhar o espelho, continue seguindo até o chão esquisito.

Cuidado ao pisar nele, nem todos os blocos são seguros. Siga o caminho da foto para não se dar mal. Atravesse e você encontrará a Stone Sword (espada de pedra). Volte para a porta trancada e use a Sun Key.

Dentro há um Paper Rifle e dois zumbis. Elimine-os e converse com outra estátua de dragão. Saia pela porta com o desenho da lua, queime o Paper Rifle na tocha e continue em frente até achar a estátua do dragão congelada. Use a espada no dragão para abrir uma passagem e equipe alguma arma poderosa: você irá enfrentar o zumbi de Deke. Você está em uma plataforma de rochas. Deke ataca quebrando as pedras, e para vencê-lo você deve subir nas rochas que não estão na direção dele e atacar. Após eliminar o zumbi de seu ex-companheiro, você volta a controlar Hanna. Siga em frente até conseguir a Crank e a Stone Willow. Volte e siga pelo caminho da árvore em chamas. Pouco depois dela há um poço. Use a Crank no poço para pegar a Stone Eye. Após a animação, prossiga até achar um painel com signos.

Trata-se de uma espécie de jogo da memória, com os signos

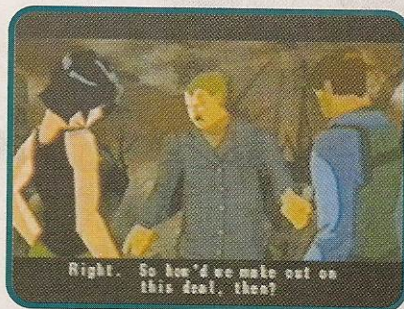
representando itens que você já pegou. Faça o seguinte: aperte X na carta do olho, leve o cursor para o meio do painel, em uma carta com algo parecido com um balde, e aperte X novamente. Uma janelinha com fogo se abrirá. Agora clique na carta do pergaminho e depois na que tem o desenho de um relógio. Agora selecione a carta com a metade esquerda de uma árvore e depois a que tem o desenho de um pequeno forte. Enfim, escolha a carta com a metade direita da árvore e por último a que traz o desenho de três tochas. Um misterioso portal se abre, levando-o a um local que parece ser o próprio inferno.
Após a animação você deve colocar o segundo CD novamente. Você está em um lugar cheio de caracteres orientais. Procure um forno.

Use a Paper Doll nele para que os três símbolos apareçam marcados. Siga até o local marcado na foto e use a Stone Eye.

Agora vá para este outro ponto, no outro lado da sala, e use a Stone Willow.

Volte para perto do local onde utilizou a Stone Eye e use a Stone Scroll no ponto assinalado na foto.

Atenção agora: este é o último ponto onde é possível salvar o seu jogo. Após colocar as pedras em seus lugares, você deve escolher o final do game. Se estiver jogando no nível de dificuldade Normal, você tem dois finais para escolher. Um, estrelado por Hanna e outro, por Glas. Se você escolheu jogar no nível Hard, há uma terceira opção especial, que traz Hanna e Glas juntos. Basta agora eliminar seu último e mais poderoso inimigo. Fique atrás das rochas para não ser atingido pelos raios e não deixe de atirar nos monstros voadores.

Elimine os monstros alados até surgir uma nota de um dólar no centro da tela. Pegue o dinheiro, leve até uma das tochas e queime. Faça isso três vezes para vencer o chefão e curtir o final que você escolheu.

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

QUENTE

Jogue em qualquer fase, fique invisível e muito mais

Toque - A mensagem Cheat Enable aparece no canto superior esquerdo da tela informando que a dica funcionou.

Seleção de fases - No menu principal faça L1, L1, ●, ●, ■, ■. Surgirá a tela Debug Menu, onde você pode assistir todas as animações do game e escolher qualquer fase.

Atenção - os comandos a seguir devem ser executados com o jogo pausado.

Dicas para o modo Adventure

Granadas infinitas - L1, L1, R1, R1, ●, ●

Visão em primeira pessoa - ●, ●, ▲, ▲, ■, ■

Inimigos cabeçudos - R1, R1, L1, L1, ▲, ▲

Arranque a cabeça de seus inimigos - ■, ■, ●, ●, R1, R1

Jogue como um esqueleto - ●, ■, ▲, ▲, ■, ●

Jogue sem a mira laser - L1, L1, ▲, ▲, L1, L1, L1

Personagem elétrico - ■, ■, L1, L1, R1, R1

Dicas para o modo de Tiro

Invencibilidade - ▲, ▲, ●, ●, L1, L2

Munição infinita - L1,L1, R1, R1, ●, ●

Recarregar a arma automaticamente - ■, ■, ▲, ▲, ●, ●

Jogo em câmera lenta - ▲, L1, ▲, L1, ▲, L1

Dicas para o modo de Carro

Invencibilidade - ▲, ▲, ●, ●, L1, L2

Nitro infinito - L1, L1, R1, R1, ●, ●

Tempo infinito - L1, R1, ■, ■, R1,L1

Faça chover - ■, ■, L1, L1, £, ¡

Carro invisível - L1, R1, R1, L1, L1, R1

Carro superveloz - ●, ■, R1, R1, ●, L1, ●

Confira todas as animações: são 23 no total

Army Man Sarge´s Heroes

Arsenal completo e carregado

Todas as armas e munição infinita - Pause o jogo e faça a seqüência ■, ●, R1, L1. A palavra POWER UP aparecerá na tela confirmando a dica.

Não tenha dó de seus inimigos: sua munição está infinita

Uprising

Escolha as etapas e todas as armas

Toque - Digite as senhas abaixo na opção PASSWORD

Todas as armas -
←, ●, →, ■, ↓, ▲, ↓, X

Seleção de fases:

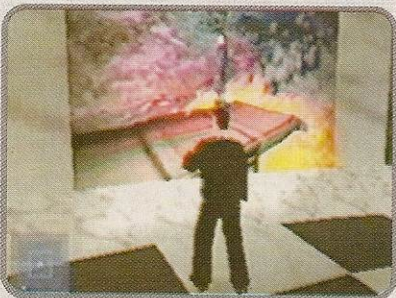
Fase 2 - ←, ←, ↑, ▲, ▲, X, ■, ●
Fase 3 - ↓, ↓, ■, ▲, ↓, ▲, ↓, ▲
Fase 4 - ●, ●, ●, X, X, ↓, X, ●
Fase 5 - →, →, ▲, ■, ▲, ←, →, ▲
Fase 6 - ↑, ↓, ▲, ■, X, ●, ←, ←
Fase 7 - ▲, ■, ←, ←, →, ↑, ↓, ●
Fase 8 - ▲, ▲, ■, ●, ↑, ↑, ■, ●
Fase 9 - ←, ←, →, ↑, ↑, ■, ■, ●
Fase 10 - X, X, ←, X, ■, ■, ▲, X
Fase 11 - ■, ▲, ▲, ■, ↑, ↑, →, ↑
Fase 12 - ↓, ↓, →, ■, X, X, ■, X

Vá equipado com todas as armas e destrua na última fase do jogo

Syphon Filter 2

Seleção de fases, dificuldade maior e todas as animações

Jogo mais difícil - Na tela de menu principal, coloque o cursor sobre New Game e pressione ao mesmo tempo os botões ■ + ● + L1 + R2 + select + ↑ + X

Seleção de fases - Pause o jogo, leve o cursor sobre a opção Map e pressione ao mesmo tempo os botões → + L2 + R2 + ● + X. Um som confirma que a dica funcionou. Agora entre em Options e escolha Cheats. Lá aparecerá escrito End Level. Clique nesta nova opção e veja a animação do final da fase. Salve, volte para Options e escolha Select Mission para repetir o truque com outra fase.

A tela em que você escolhe as animações é bem legal

Todas as animações - Pause o jogo, leve o cursor até Briefing e pressione juntos os botões → + L1 + R2 + ● + X. Um som confirma a dica. Depois é só ir para a opção Cheats e assistir a todas as animações do game.

Fear Effect

Resolva todos os desafios na hora

Toque - Para habilitar as dicas abaixo, vá para Options e digite os comandos da tela Credits

Munição infinita -
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ←, ▲

Energia infinita -
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■

Todas as armas -
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↑, ●

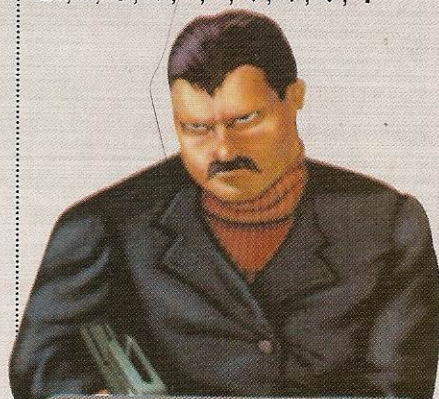
Inimigos morrem com um tiro -
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1

Mate os inimigos com um golpe -
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, L1

Multiplique sua munição por - L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, →, →, R1, R2

Chefes atiram mais rápido - L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↑, ↑, ↑, ↓

Inimigos mais fortes -
↓, ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ↓, ■, ←, →

Todos os quebra-cabeças resolvidos -
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↑

Usando a dica, basta clicar no enigma que ele já estará resolvido

Street Fighter EX 3

Habilite novos lutadores, novas roupas e vença com os golpes especiais

Personagens extras - Termine o jogo sempre com um lutador diferente e libere os seguintes personagens: Sagat; Vega; Garuda; Shadow Geist; Pullum; Kairil; Area; Darum e Vulcano Rosso.

Novas roupas - Escollha seu personagem apertando ■, ▲ ou ●, para novas cores de roupa.

Todos os especiais triplos - Para executar estes golpes, você deverá estar com a barra de especial no nível 3.

RYU - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de chute.

KEN - ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← e os 3 botões de chute.

D.DARK - ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← e os 3 botões de soco.

SKULLO - ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ↓ e os 3 botões de soco.

BALROG - Segure ↙ 2 segundos e faça ↘, ↙, ↗, e os 3 botões de chute. Ele irá pular e quicar na parede. Quando ele cair perto do oponente pressione → ou ← e soco forte.

SAKURA - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de soco.

HOKUTO - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de chute.

NAKAZE - soco fraco, soco fraco, →, chute fraco, soco forte.

JACK - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de chute.

GUILE - segure 2 Seg. ← ai faça: →, ←, → e os 3 botões de chute.

CHUN-LI - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de soco.

BLANKA - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de chute.

PULLUM - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de soco.

DARUM - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de soco. Gire o direcional em 360 graus no sentido horário e precione os botões de soco forte ou chute forte.

SHADOW GEIST - ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← e os 3 botões de soco.

VEGA - Segure ← 2 segundos e faça →, ←, → e os 3 botões de soco.

SAGAT - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de soco.

GARUDA - ←, ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← e os 3 botões de chute.

KAIRI - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de soco.

AREA - ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← e os 3 botões de soco.

VULCANO ROSSO - ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os 3 botões de soco.

Golpe especial em dupla - Este golpe é exclusivo da versão EX3. Com a barra de especial no nível 2 e lutando com um parceiro, faça a seqüência ↓, ↘, → e aperte soco forte+chute forte.

Sharon dispara um tiro certeiro com seu especial triplo

Show de imagens com Ken e Ryu aplicando o especial em dupla

Agora você tem todos os personagens disponíveis para as lutas

Ridge Racer V

Detone nas pistas com carros secretos

Confira o visual dos carros - Na tela de seleção de carros use os botões R1 ou R2 para girar a câmera e use os botões L1 ou L2 para um Zoom.
Carro secreto CRINALE - Termine o campeonato Standard e os 4 campeonatos Extra. Vá para o modo Time Trial e faça um recorde em todas as pistas. Agora vá para opção Race e mova o cursor para o lado. Você irá encontrar uma nova opção, Duel, coma qual você enfrenta o piloto Devil. Vença-o para habilitar o carro.
Mais carros secretos - Faça a dica anterior e habilite o Crinale. Volte ao modo Time Trial e vença todas as corridas marcando recordes. Agora selecione o modo Duel, que um novo rival estará lhe aguardando. Basta vencê-lo em uma corrida para que ele fique disponível. Repita a operação para liberar os carros Spectra, Romeur e Angelus.

O Crinale é muito rápido e tem boa estabilidade nas curvas

Este é um dos carangos que você habilita no jogo

Confira o visual das máquinas, os detalhes são perfeitos

Stepping Selection

Acerte os passos e habilite modos de jogo

Vença todas - Quando estiver jogando com o joystick, este truque garante acerto em todos os comandos: ignorando a cor do pé que surgir na tela, aperte simultaneamente L1 + ← + ↓ se ele estiver do lado esquerdo ou R1 + ● + X se ele estiver do lado direito. O computador irá sempre interpretar o comando como correto.
Modos LICENSE e TWIN - Termine o jogo no modo Standard, na dificuldade Hard. Os dois novos modos de jogo se tornarão disponíveis.

Não erre mais nenhum passo usando nossas dicas

Vai ficar fácil habilitar os outros modos

Road Rash 64

Mude a roupa e a moto de seu piloto

Escolha a roupa - Na tela de seleção de pilotos, pressione para cima ou para baixo para escolher um uniforme.
Escolha a moto - Ainda na tela de seleção de pilotos, pressione para os lados para selecionar uma moto.

Largada rápida - No momento da largada, pressione Z e mantenha pressionado o botão A: sua moto sairá empinando e deixará todos para trás.

Faça seus rivais engolirem poeira na largada

Top Gear Rally 2

Corra com carros indestrutíveis e cheio da grana

Toque - Os comandos devem ser feitos na tela de título
Carro indestrutível - L, Z, Start, ↑. ↑
Carros saltitantes - C↑, C←, R,↑, ←
Ganhe $ 100.000 de crédito - L, Z, Start, L, L
Carros achatados - Z, C→, L, ↑, →
Tela achatada - C←, C←, ←, L, L
Visão próxima do carro - Z, C→, R, ↑, →
Jogar de cabeça para baixo - C↑, Z, Start, ↑, ↓
Pneus ovais - R, C→, Start, ↓, Z
Conserte seu carro sem gastar dinheiro - L, Z, R, L, Start
Jogue na visão de helicóptero - Z, C←, R, ↑, →
Carros e cenários achatados - Z, C←, L, ↑, →

Jogando com a visão do helicóptero fica mais fácil fazer curvas

Tony Hawk's Pro Skater

Faça todos os movimentos especiais e radicalize nas pistas

Toque - Para fazer os movimentos especiais você deve estar com a barra de especial cheia.
Para completá-la, basta fazer manobras com seu skate.

Tony Hawk
360 Flip to Mute - ↓, →, C←
540 Board Varial - ←, ←, C←
Chist Air - ←, →, C→
Kickflip Mctwist - →, →, C→
The 900 - →, ↓, C→

Rune Glifberg
Unknown - ↑, ↑, C←
Kickflip Mctwist - →, →, C→
Christ Air - ←, →, C→
Back kickflip - ↑, ↓, C←

Andrew Reynold
Backflip - ↑, ↓, C→
Heelflip Bluntside - ↓, ↓, C↑
Triple Kickflip - ←, ←, C←

Bob Burnquist
Footed Smith - →, →, C↑
Backflip - ↑, ↓, C→
Burntwist - ←, ↑, C↑

Bucky Lasek
Kickflip Mctwist - →, →, C→
Fingerflip Airwalk - ←, →, C→
Varial Heelflip - ↓, ↑, C←

Chad Muska
Frontflip - ↓, ↑, C→
One Foot 5-0 - →, ↓, C↑
360 Shove-it Rewing - →, →, C←

Elissa Steamer
Backflip - ↑, ↓, C→
Primo Grind - ←, ←, C↑
Judo Madonna - ←, ↓, C→

Geoff Rowley
Backflip - ↑, ↓, C→
Double Hardflip - →, ↓, C←
Darkslide - ←, →, C↑

Jamie Thomas
Front Flip - ↓, ↑, C→
Foot Nose Grind - ↑, ↑, C↑
540 Flip - ←, ↓, C←

Kareem Campbell
Front Flip - ↓, ↑, C→
Casper Slide - ↑, ↓, C↑
Kickflip Underflip - ←, →, C←

Detone nos halfs e radicalize com manobras super-radicais

Ridge Racer 64

Veja seu carro por todos os ângulos

Confira sua máquina - na tela de seleção de carros use os botões C↑, C↓, C→ ou C← para girar a câmera e ver seu carro por todos os lados.

De uma ligeira olhada em seu carro em vários ângulos

Resident Evil 2

Fique invencível e cheio de munição

No menu principal do jogo selecione Load Game. Na tela em que você escolhe os saves de seu Memory Card, faça as seqüências a seguir para habilitar a dica desejada. Se a dica funcionar, você será imediatamente levado para a tela de menu.
Invencibilidade - ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, L, R, R, L, C↑, C↓
Munição infinita - ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, →, →, L, R, L, R, C→, C←

Com esse truque você não tem mais com o que se preocupar.

Nintendo 64

Tarzan

Master code - F1044F60 2400
99 moedas - 810DD230 0063
Energia infinita - 811921C0 0120
Vidas infinitas - 800DD252 0003
Frutas verdes infinitas - 81192096 0063
Frutas vermelhas infinitas - 81192098 0063
Frutas roxas infinitas - 8119209A 0063

Tony Hawk´s Pro Skater

Consiga todas as fitas de vídeo de todos os skatistas:

Tony Hawk -
810ddd3c3232
810ddd401f1f
810ddd421f20
810ddd441f1f
810ddd46201f
810ddd482000

Bob Burnquist -
810ddd503232
810ddd541f1f
810ddd561f20
810ddd581f1f
810ddd5a201f
810ddd5c2000

Geoff Rowley -
810ddd643232
810ddd681f1f
810ddd6a1f20
810ddd6c1f1f
810ddd6e201f
810ddd702000

Bucky Lasek -
810ddd783232
810ddd7c1f1f
810ddd7e1f20
810ddd801f1f
810ddd82201f
810ddd842000

Chad Muska -
810ddd8c3232
810ddd901f1f
810ddd921f20
810ddd941f1f
810ddd96201f
810ddd982000

Kareem Campbell -
810ddda03232
810ddda41f1f
810ddda61f20
810ddda81f1f
810dddaa201f
810dddac2000

Andrew Reynolds -
810dddbe201f
810dddc02000

Rune Glifberg -
810dddc83232
810dddcc1f1f
810dddce1f20
810dddd01f1f
810dddd2201f
810dddd42000

Jamie Thomas -
810ddddc3232
810ddde01f1f
810ddde21f20
810ddde41f1f
810ddde6201f
810ddde82000

Elissa Steamer -
810dddf03232
810dddf41f1f
810dddf61f20
810dddf81f1f
810dddfa201f
810dddfc2000

Shadow Man

Oxigênio infinito - 80075BLE 0027
Munição para 9 mm infinita - 80075B3B 0063
Munição para Shotgun infinita - 80075B2F 0032

Ridge Racer 64

Todos os carros -
8102F19C FFFF
8102F19E FFFF
Tempo infinito - 811269CA 0700
Vencer sempre - 81056444 0001
Todas as pistas e troféus -
81043530 FFFF
81043532 FFFF
81043534 FFFF
81043536 FFFF

Playstation

Resident Evil 3

Ink Ribons infinitos -
800D21A0 6381
800D21A2 0001
Energia ilimitada para Jill - 800CCC90 00C8
Energia sempre cheia - 300CCC97 0004
10 espaços no inventário - 800D225E 000A
Todos os mapas -
300D2127 00FE
300D212B 00FE
Todos os arquivos -
800D212C FFFF
800D212E FFFF
Modo Hyper - 800D454C 0002
Modo secreto - 800D1F32 FFE0
Tempo total (consiga o rank S) -
800D1F28 0000
800D1F2A 0000
Todas as fotos no Epilogue - 800D1F3E 0008

Gun Gage (Japonês)

Master Code -
D00E0206 1040
800E0206 1000
Energia infinita -
8004A3F6 00F0
8004ACFA 00F0
8004A3EC 00F0
Vida infinita - 3004A3E8 0009
Força ilimitada - 8004ACFA 0080
Todos os personagens -
3004A318 0001
3004A344 0001
3004A370 0001
Escudo ilimitado - 8004B5AC 270F

Syphon Filter 2

Parar todos os relógios - 801F995808AD
Todas as fases - 8012B02C0014
Escudo infinito -
801A731E0258
801B61660258
801B5FEA0258
801ACFB20258
Todas as armas - 8012A5B0FFFF
Munição infinita ao encontrar as armas -
8012A5E60042
8012A5BE000E
8012A5FE0005
8012A5CE0010
8012A5DE0010
8012A5C20063
8012A5CA0063
8012A5DA0063
8012A5EE0063
8012A5C60063
8012A6120005
8012A5f20063
8012A6160005
Personagens extras no modo para dois jogadores - 8011F6A4FFFF

Nascar Rumble

Todos os modos de dificuldade - 300B7135 0002
Todas as regiões, pistas e pilotos -
50000D02 0000
800B7136 0202

Hydro Thunder

Vença sempre - 8009DD58 0001
Todos os barcos e pistas -
800A223C 0000
800A223E 0000
800A2240 0000
800A2242 0000
800A2244 0000
800A2246 0000
800A2248 0000

Acessórios

Mercadão do Game Compra/Vende/Troca/Aluga/Consoles/Jogos/Periféricos. Sedex p/Todo o Brasil. www.angelfire.com/ms/games3

Trocam-se

TROCO! Fitas do Super Ninten do por 01 Game Boy em Bom Estado/Fone:(35)712-8382 Lucas.

Animais

FILHOTES PALO VERDE

Cocker, Boxer, Labrador, Fox T.P. Liso, Beagle, Dobermann, Poodle, Rotteweiler,Bernese,Airendale T., Golden,Weimaraner. Pais no canil. Filhotes c/ pedigree.

F: (11) 7849-1984/ 1090.

Aparelhos

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo Playstation, Nintendo 64, S.Nes. F:(11)5512-6431, 9905-3255, 97608719

Target Games /Vendo Playstation II, Game Boy Color, Pokémon Stadiun, N64, S.Nes. Tudo em até 12 pagtos. Fone: (11) 5084-9450.

Trocam-se

Troca e VD de Aparelhos:*Playstation/Dream-Cast Am./S.Nes./Nintendo 64.Só p/ SP. F: (11) 5061-4899

Vendas

Vendas e Assistência Técnica. Jogos e Acessórios Para o Playstation,Dream Cast,Super Nes,Nintendo 64. *Envio Por Sedex. F:(11) 6942-0406.

Babu Games Tudo p/ Play, 64 etc Acessórios Em Geral. *Trabalhamos com Game Boy. F: (11) 6561-7211.

Vendem-se

Vendo/Troco/Videogames/Fitas e-mail:gamesvideo@ig.com.br Envio por Sedex F: (11) 6191-2666.

Vendo Dreamcast Nitendo 64 Tratar c/ André F: (11) 297-2116.

Angel Games Playstation,Play station 2, Dream-Cast, Super-Nintendo, Nintendo 64 e Game Boy. Temos Jogos p/Todos. F: (62) 213-3917,Fax:223-0806.

Vendem-se Máq. Videogames

Arcades a partir R$300,00 e compro Placa-mãe. F: (11) 856-5024.

Vendem-se máquinas videogames

Novas e Usadas.

F: (0xx44) 323-3055/ Colorado-PR

Vendo Master-Systems 3/ Nintendinho (Turbo-Game).

Bom Preço! Apenas R$ 200,00.

Fazer contato com Vanda

Fone: (11) 449-2941/ 9645-2056

Assistência Técnica

CD Games

Games - Acessórios - Ass.Técnica

F: (0xx31) 201-0394/201-2710.

GAMES Dragoon Games
Tel. (0xx11) 3846-1470 3846-4375
Entrega pessoal ou via sedex
• VENDE • ALUGA • TROCA
• NOVOS E SEMI-NOVOS
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
R. Silvânia, 157 - Moema
www.dragoon.com.br

STOCK BRINQUEDOS

Assistência Técnica Especializada em Games:Tec Toy,Sony, Dynacon e Nitendo.

F: (13) 469-8264 São Vicente-SP

Clubes

***** Station Club *****

Fique Sócio. Mande sua Carta

R: Valfrido Maciel 261,Petraglia-Franca/SP. CEP:14409-129

Locadoras

Top Gun Na Internet

www.topgun.com.br/ F: (11) 6956-9954

Locações de Games: 64,Dream Cast, DVD,VHS. Consulte-nos, atendemos com entrega em domicílio.

Serviços

Tec Game Assistência técnica autorizada em vídeo game e venda de acessórios F: (11) 291-5038.

Vendem-se

Games em Promoção

Playstation/Dream Cast/Nintendo 64/Game Boy/Game Boy.Ligue

(0xx11) 5511-6+38/9734-4766.

Mercadão do Game Compra/Vende/Troca/Aluga/Consoles/Jogos/Periféricos. Sedex p/Todo o Brasil.

www.angelfire.com/ms/games3

Bits Games Vendas - Assist. Técnica - Locação - Vídeo Games e Acessórios em Geral.

Ligue! F: (0xx31)271-9537/ 9484

Vendo 1 dreamcast c/ controle e 2 jogos japoneses. C/Luís/ Hermes

F: (43) 267-1232 / 266-1232 / 994-8855

PARA ANUNCIAR LIGUE:

3037-2720

OU DDG: 0800-132066

Aparelhos/Equipamentos

Vendo Games Cartuchos e Acessórios.Play/Nintendo 64/ Game Boy.Enviamos Via Sedex p/ Todo Brasil.Side Game-Canoas-RS

Fone: (0xx51) 472-2495.

Diversos

Vendas/Trocas/ Locações/ Aces. Fitas/CDs. Aparelhos Novos e Usados. Entregamos Via Sedex.

wakusei@uol.com.br

Fone: (0xx47) 433-7429.

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

NESTON TEM INFINITAS COMBINAÇÕES.
GUARDE BEM A SUA.

MIL MANEIRAS. INVENTE UMA.